AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 12 MAYIS 1991 18.000 TL (KDV DAHİL)

1 YAŞINDA

AMIGA'DA DEVRE DİZAYNI

SW-IV

A-10 TANK KILLER

SWORDS & GALLEONS

DAS BOOT

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

Grafik

DIGI PAINT 3 10-11
GRAFIK TEKNİKLERİ 11-12
SCULPT ANIMATE 4-D 22-24
DISNEY ANIMATION STUDIO 34-37

Özel

MASTER OF NOICE 18-19
RÖPORTAJ 20
TOLGA MERİÇ 20

MASAÜSTÜ YAYINCILIK 14-15
PAGESTREAM 2.0 14-15
CRUNCHER'LAR 16
DERGİNİZ BİR YAŞINDA 26-28
AYIN KONUKLARI 42-43
MARK PEARCE 42-41
OKURMEKTUPLARI 49
RED SEKTÖR DEMO MAKER 54-56
VİRÜS 94-95
RESİMLİ ROMAN 96

İş DüNyASı

SUPERBASE PROFESSIONAI 29-33

Diller & Derleyiciler

ASSEMBLER 38-39
AMIGA VE C 44-45
AMIGA BASIC 46-48

Donanim

DEVRE DİZAYNI 50-52

Oyun Tanitim

ADVENTURE 62-63
MYTE ÇÖZÜM 62-63
DAS BOOT 64-66
PGA TOUR GOLF 67
SWORDS&GALLIONS 68-69
OMNICRON 70
CHIPS CHALLANGE 71
TEE OFF 72
BACK COMMON 73
ZARATHRUSTA 74
WACKY DARTS 75
CRICET 76
GO PLAYER 77
A-10 TANK KILLER 78-79
SWIV 80
HARPOON 81
KISA KISA 85-91
BRAT 85
BEAR YOGI 85
NINE LIVES 85
FUTURE COMBAT 87
JUNGLEJIM 87
KAMIKAZE 87
JUMPAND ROLL 89
FORMULA 3D 89
MYSTICAL 89
MICKEY'S RUNAWAY ZOO 91
ILYAD 91
THINK TWICI 91
WARLOCK 92
OIL MANIA 92

Sürekli Yazilar

HABERLER 6-8
AMIGA SALATASI 40-41
AMOS 58-61

Program Dökümleri

INTRO TO SEHER 93

BİYAT

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ **H. NURSAL ULAŞ**

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
CAN ÖZTÜRK
TARKAN BARLAS
KUBİLAY KILINÇ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ

İNCİ KÖMÜRLÜ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK GRUP
ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

BASKI-CİLT **GRAFİK SANATLAR TEL: 150 04 58**

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT. No=22/1 Kadıköy/İST. Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Sizlerle birlikte 12. sayımıza ulaştık. Artık Amiga Dünyası 1 yaşında.

Şöyle bir dönüp geriye baktığımızda, dergi çıkartma hazırlıklarını yaptığımız 1990 Haziran ayı daha dün gibi geliyor. Aslında biz her sayıda aynı heyecanı yaşıyoruz. Başlangıçta bir süre sonra işler kendiliğinden yürür diye düşünüyorduk. Ama hep yeni şeyler arayışında ve hep sizlere daha iyi bir dergi hazırlayabilmek amacında olduğumuz için, bunun imkansız olduğunun bilincine kısa bir süre sonra vardık. Birinci sayıyla başlayan heyecanımız 12. sayıda hala taptaze, üstelik katlanarak artıyor. Zira şimdi sizleri hep daha çok memnun etmek, sizleri hayal kırıklığına uğratmamak için gayret gösteriyoruz.

Düşünüyoruz da, bizim kadar okuyucusu ile büyüyen, gelişen ve yaşayan başka bir dergi yok. İlk sayımızdan bu yana bize destek veren siz değerli okuyucularımıza buradan bir kez daha teşekkür ediyor ve eleştirilerinizi, önerilerinizi her zaman bekliyoruz. Sizin öneri ve eleştirileriniz bizim için her zaman iyi bir yönlendirici oldu. Beklentileriniz bize ışık tuttu. Bu nedenle diyebiliriz ki, Amiga Dünyası sizin eseriniz. Daha nice yaşlara sizlerle birlikte ulaşacağımızdan kuşkumuz yok.

Bu ay dergimizin ilginç bir konuğu var. PRISM firmasından Mark Pearce, geçtiğimiz ay TATKOM'un konuğu olarak Türkiye'ye geldi. Dergimizi ziyaret ettiğinde kendisiyle güzel bir söyleşi yaptık. Cruncher lar ve Red Sektör Demo Maker, bu ayın utility 'leri. Yeni grafik programımız, Digi Paint. Grafik bölümünde yeni bir bölüm açtık. Grafik tekniklerinin anlatılacağı bu bölümde, ilk olarak mermer deseni çalışması var.

Sürekli yazılarımız, bütün hızıyla sürüyor. Tanıtım bölümünde yine en son oyunların açıklamaları var.

Mutluluk ve başarı dileklerimizle.....

AMIGA DÜNYASI adına
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore.-COMMODRE ELECTRONİCS LİMİTED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga,Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. izinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

FLIGHT OF THE INTRUDER

Yıl 1972; Amerikan ve dost Vietnam birlikleri kıyasıya bir savaşın içindeler. Durum pek içaçıcı değil. Kara savaşı kitlenmiş bir durumda ve her geçen gün Amerika ve müttefiklerinin aleyhine gelişiyor. Siz işte böyle bir ortamda devreye giriyorsunuz. Amerikan uçak gemisinden havalanıp, birbirini takip eden bir dizi göreve katılıyorsunuz. Bu görevler esnasında. yalnız başınıza uçmayacaksınız. Görevleri, 3 veya 6 uçaklık filolarla yerine getirmeye çalışacaksınız.

Belki de. simülasyonlarda ilk defa bu kadar koordine bir oyun yapıldı. Diğer oyunlarda olduğu gibi. tek başınıza kahramanlık yapamıyorsunuz. Görevleri başarıyla tamamlamanız için ekip çalışması yapmanız şart. Karşınızda sizi oldukça zorlayacak olan Mig-21 uçakları var.

-8 dost, 4 düşman uçağı.

-Yönetebileceğiniz 2 tip uçak ve 3 squadron.

-Gerçeğe çok yakın, istihbaratlı görevler.

-Dost uçaklarla görev alma.

-Uçak gemisine inip kalkma.

-Telsiz mesajları

-14 değişik açıdan bakış.

-Tankerden trene dek oldukça geniş bir hedef listesi.

-Harita üzerinde plan yapma.

İşte bunların hepsi, FLIGHT THE INTRUDER'de mevcut. Oyun oldukça iddialı. Şu anda ülkemizde Pc'de mevcut olan oyunun Amiga versiyonunun, çok kısa bir süre içinde gelmesi bekleniyor.

AMIGA KULLANICILARI BİRBİRLERİ İLE YARDIMLAŞMA İÇİNDE

Geçtiğimiz günlerde ilki yapılan AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB İzmir Bölge toplantısı ile biraraya gelen İzmir deki klüb üyeleri ve diğer Amiga kullanıcılarından bazıları, gelecekte Amiga yi daha da yaygınlaştırmak için yoğun çabalar göstermeye karar verdiler. Çeşitli etkinliklerini izlediğimiz Amiga Professional User Club çatısında birçok profesyonel kullanıcının biraraya gelerek yaptıkları faaliyetler ve çalışmalarının ürünleri yakında etkin görüleceğe benziyor. İşte bu ilk toplantıdan da anlaşılacağı gibi klüb üyeleri gerek birbirlerine yardımlaşmakta, gerekse çevrelerindeki diğer Amiga kullanıcılarının sorunlarını çözmektedirler. İlk olarak İzmir bölge sorumlusu Sayın Turgay UYKUSUZ ve Sina ATLAN'ın önderliğinde gerçekleşen bu toplantı her ay tekrarlanmakta olup, Amiga kullanıcıları tarafından da ilgi ile izlenmektedir. Aynı programa paralel olarak İstanbulda da her hafta Cumartesi günleri tekrarlanan semt toplantıları düzenlenmektedir. Aynı klüb bu aydan başlayarak yine cumartesi günleri MESLEKLER ve AMIGA konulu seminer toplantıları düzenlemekte olup ilk olarak üyeler arasındaki DOKTORLAR 18 mayıs, GRAFİKER ve MATBAACILAR da 25 mayıs günü biraraya gelerek mesleklerindeki Amiga kullanımı ile ilgili olarak birbirlerini aydınlatacaklardır. Bu toplantıları daha sonra diğer mesleklerde ki Amiga kullanıcıları takip edecektir.

LAPWATCH

HITACHI, DÜNYANIN İLK ÇOK SİSTEMLİ PORTATİF TELEVİZYON VE VİDEOSUNU ÜRETTİ...

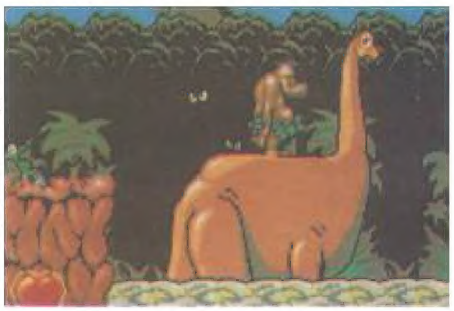
HITACHI tarafından üretilen dizüstü televizyon, 5 inçlik renkli LCD ekran, 20 kanal seçilebilir tuner, VHS kaset kullanan bir videoya sahip.

Hitachi, bu yeni ürünü "Gelişmiş teknolojinin yaratıcı reaksiyonu" olarak tanımlıyor. 21. yüzyıl oyuncağı olarak nitelenen LAPWATCH, 1299.99 pound'a satılıyor.

Yeni ürün. kolayca heryere yerleştirilebileceği için, işe gidip gelenler için yol arkadaşı olacağı ve ofiste kullanılabileceği belirtilerek pazarlanıyor.

CHUCK ROCK

Platform oyunlarının tarihi, ev bilgisayarları kadar eski. Fakat aradan geçen yıllar içinde bilgisayarla birlikte platform oyunları da gelişti. Chuck Rock ise. platform oyunlarında yeni bir sayfa açacak. Klasik bir oyun olmasının yanında, oyunda bir çok yeni fikir mevcut. Kısa bir süre sonra piyasaya çıkacak olan Chuck, oldukça iddialı bir oyun olacak.



Chuck Rock, talihsiz bir mağara adamıdır. Sakin bir pazar geçirecekken, karısını kaçırırlar. Chuck da. karısını kurtarmak için yollara düşer.

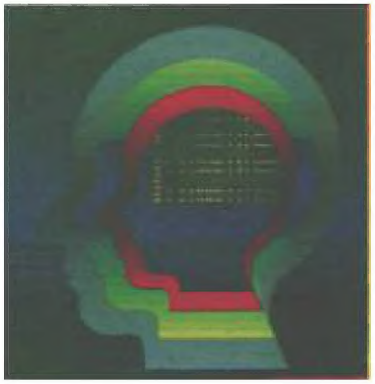
Yukardakileri okuyanlar. Chuck gibi klasik konulara sahip olan birçok oyun oynamışlardır. Chuck'ın diğerlerinden farkı, oldukça espirili bir atmosfere sahip olması.

LEMMINGS II

Hayır, yeni bir versiyon değil: sadece yeni bir data disketi. Şimdiden yılın oyunu olmaya aday bu şirin oyun. belli bir süre hepimizi ekran başına bağladı.

Bu küçük ve aptal yaratıkların beklendiği üzere data disketi çıkıyor. Data disketinin içinde daha fazla dünya ve bunun yanısıra yeni Lemmings türleri mevcut. Bunlar: Swimmers. Balloonist. Crane operatörleri. Ne işe yaradıklarını, data disketi geldiğinde hep birlikte öğreneceğiz. Tüm bilgisayarlar için çıkacak olan data disketi, tahminen bütün dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük bir ilgi ve merak ile beklenecektir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER



HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

CRUISE FOR A CORPSE

Fransız yazılım firması DELPHINE SOFTWARE birbiri ardına çıkardığı iki oyunla piyasada haklı bir yere gelmiş, adventure meraklıları tarafından yakından tanınan bir firma. Bu firmanın önümüzdeki aylarda piyasaya çıkaracağı üçüncü oyunu ile zirveye daha fazla yaklaşacağı oldukça büyük bir ihtimal. Oyunun konusu, klasik bir Agatha Christie romanı diyebiliriz. Zengin bir iş adamı olan Niklos Haraboudjan, sizi Ege'de yapacağı bir yat gezisine davet eder. Başta herşey rüya gibidir; ancak bir süre geçtikten sonra, zavallı Niklos Öldürülür. Fakat ortada önemli bir sorun vardır, ceset kaybolmuştur. Siz burada bu esrarengiz olayı araştırmaya başlıyorsunuz. Tabii firmanın diğer oyunlarda olduğu gibi, bir takım sürprizleri mevcut. Oyun hiç ummadığınız bir şekilde gelişecek ve siz bir anda kendinizi oldukça karışık bir işin içinde bulacaksınız. Bizim son sözümüz, bu oyun kaçırılmaz.

RAILROAD TYCOON

Microprose firmasının ilk olarak Pc'lerde çıkardığı bu muhteşem oyun, en sonunda Amiga'da da çıkıyor.

Siz, 1800'lü yıllarda trenin bulunması ile birlikte bir tren yolu şirketini satın alıyorsunuz. Bu aşamadan sonra, dünyanın herhangi bir yerinde tren yolunuzu döşemeye başlıyorsunuz. Şehirlerde istasyonlar, istasyonlarda restoran ve postaneler, madenler, fabrikalar kısacası paranızla yapabileceğiniz herşeyi yapabiliyorsunuz. Tarih içindeki önemli olaylar sizi etkileyecek; borsada hisse senetleriniz artacak ya da düşecek; rakipleriniz sizi sabote edecek ve sizi batırmaya çalışacak; kısacası, kıyasıya bir rekabet içine gireceksiniz. Gerçek hayatta büyük bir şirketin göğüs germek zorunda olduğu bütün sorunlar ile karşılaşacaksınız.

Trenleriniz 20'ye yakın ürünü şehirlere ve ülkelere taşıyacak; her ürünün de ayrı bir taşıma vagonu olacak. Yıllar geçerken trenleriniz demode olacak ve bunları paranız ölçüsünde yenileri ile değiştirecek; kimi yerlerde tüneller ve köprüler kuracaksınız, kısacası RAILROAD TYCOON mükemmel bir oyun. Güzel grafikler ve gerçeğe çok yakın ses efektleri yanında geniş bir oyun alanı olan oyunun, eğitici yönü ağırlıklı.

LAST NINJA III

System 3 yeni yıl atağını. Last Ninja 3 ile yaptı. Şimdiye dek çıkardığı diğer iki oyundan oldukça farklı bir Last Ninja ile karşımızda olan firma, oyun için oldukça iddialı. En büyük fark, belki de oyunun geçtiği zaman. Kahramanımız bu sefer gerçek ninjaların yaşadığı çağa gidiyor. Grafik ve animasyonların oldukça kaliteli olduğu oyunda, toplamda 5 adet level var. Bunlar Earth, Water, Air, Fire ve Void. Her level'ın sonunda bölüm sonu gardiyanının da olması oyuna yeni bir hava katmış. Her level kendi içinde de birçok alt levellara ayrılmış. Bu şekli ile oyun diğer iki Last Ninja'dan daha kapsamlı. Aynı zamanda kahramanımız, levelları geçtikçe daha da güçleniyor ve tecrübesi de artıyor. Bu da oyunu etkiliyor. Kısacası System 3, herşeyi ile yeni bir Last Ninja III ile karşınızda. Kısa bir süre içinde ülkemize gelecek olan Last Ninja, meraklılarını yeterince tatmin edecektir.

DIGI PAINT III

TUNÇ DİNDAŞ

Selam pixel severler. Geçen ay, grafik dünyası için hareketli bir aydı. Hemen meraklanıp "Neler oldu?" diye sormayın. Geçen ay piyasaya bir çok grafik programı sürüldü. Bu programların en iyileri **MEGAPAINT** ve **MACRO PAINT**'ti. Yeni çıkan grafik programlarının hepsi yurt dışında satışa sunuldu ama henüz hiçbiri ülkemize gelmedi. Hepsinin Türkiye'ye en kısa sürede gelmesini umuyoruz. Bu ay sizler için **DIGI PAINT**'i açıklamaya başlayacağız.

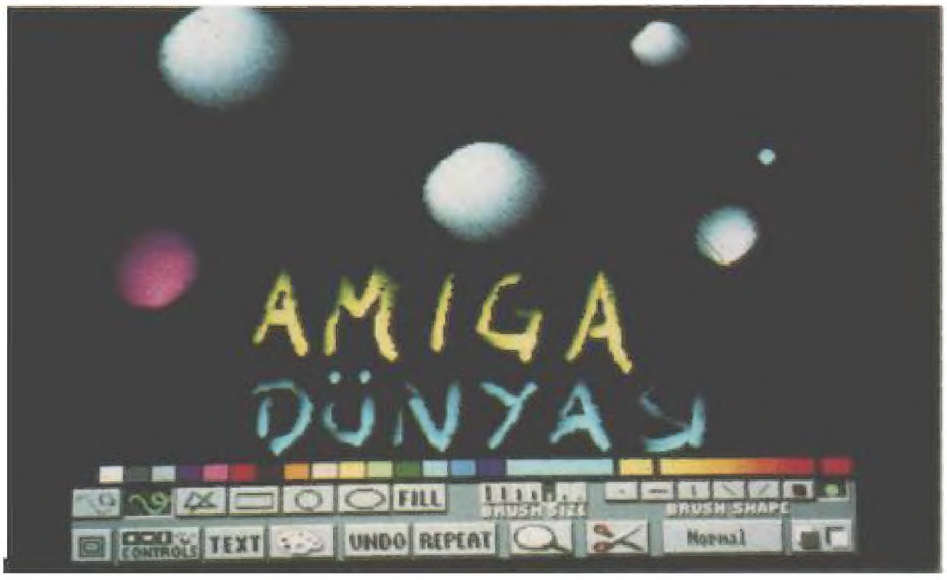
DIGI PAINT III

Amiga'da, Ham modunda çalışmamızı sağlayan ilk programlardan biridir. Ünlü digitizer programını ve birimini yapan **NEWTEK** firması tarafından piyasaya sürülmüştür. Bilindiği gibi **NEWTEK**. grafik konusunda kaliteli yazılımlar yapan bir firma. Piyasaya sürdüğü **DIGI-VIEW** adındaki digitizer programı ye hardware birimi, dünyada en çok satan digitizer olunca; bu konuda yardımcı yazılımlar yapmak zorunda kaldı. Firmaya en büyük boşluğu yaptığı digitizer programıyla digitize edilmiş resimlerle oynayabilmek isteyen kullanıcıların tepkisi hissettirdi.

DIGI-VIEW oldukça kullanışlı ve iyi bir digitizer programı. Bu programla birçok resim digitize eden kullanıcılar, resimler üzerinde oynamak istiyordu. Piyasadaki öteki programların kullanışsız olması, **NEWTEK**'i bir paint programı yazmaya zorladı. Programın yeni versiyonları gün geçtikçe piyasaya sürülüyor. İlk **DIGI-PAINT**, 1987 senesinin sonlarında çıkmıştı. Program kullanışlı ve hızlı olduğu için oldukça beğenildi. Piyasaya sürülen birkaç değişik versiyondan sonra, elimizde bulunan **DIGIPAINT III** 1989 senesinde satılmaya başlandı. Program hızlandırılmış, bazı hataları düzeltilmiş ve hepsinden önemlisi daha kullanışlı bir hale getirilmiş.

DIGIPAINT programını **Jamie Purdon** yazmış. Jamie Purdon'ın. **DIGI-VIEW**'in yazılımının yapılmasında da yardımı olmuş. Daha önce de bazı grafik programları yazmış. Şu anda AMIGA ve **ATARI ST**'de oyun programcısı olarak çalışıyor.

DIGI PAINT'i öteki grafik programları gibi ana iki bölüme ayırabiliriz. Bunlardan birincisi ekranda çizim işlemlerini yaptığımız çizim menusudur. Bu menüdeki seçenekleri kullanarak çizim yapabiliriz. Bu seçenekler, gençlikle kliklenerek aktif hale gelen gadget 'lardır. Öteki bölüm ise pull-down mönülerdir. Menülerde diğer işlemler için kullanılır. Şimdi pull-down mönülerden başlayarak **DIGI-PAINT**'i açıklamaya başlayalım.



PICTURE MENU

Picture menu, adındanda anlaşıldığı gibi resim işlemleri için kullanılır. Bu işlemler arasında resim yükleme, kaydetme ve benzeri disk işlemleri de bulunuyor. Menüdeki seçenekler şunlar: **LOAD, SAVE, PRINT, QUIT, VIEW, SIZE, CLEAR** ve **SWAP**. Bu seçeneklerden bazıları, kendi aralarında alt seçeneklere bölünüyor. İlk seçenekten başlayarak sırasıyla açıklayalım.

LOAD: Disketten resim yükleyebileceğimiz bir seçenektir. Bu seçenek seçildiğinde ekrana **"LOAD"** penceresi *(windowu)* çıkar. Burada bazı minik gadget'lar var. Bu eadeet'ları kullanarak directory alabiliriz *(DF0: DF1: DH0:)*. Disketin directory'sini alıp. istediğiniz resmi yüklemek irin dosya ismini klikleyin. Sonra **OPEN FILE**'ı kliklerseniz. resim yüklenir. Aynı işi directory'de dosya isminin üzerine çift klik yaparak da yapabilirsiniz.

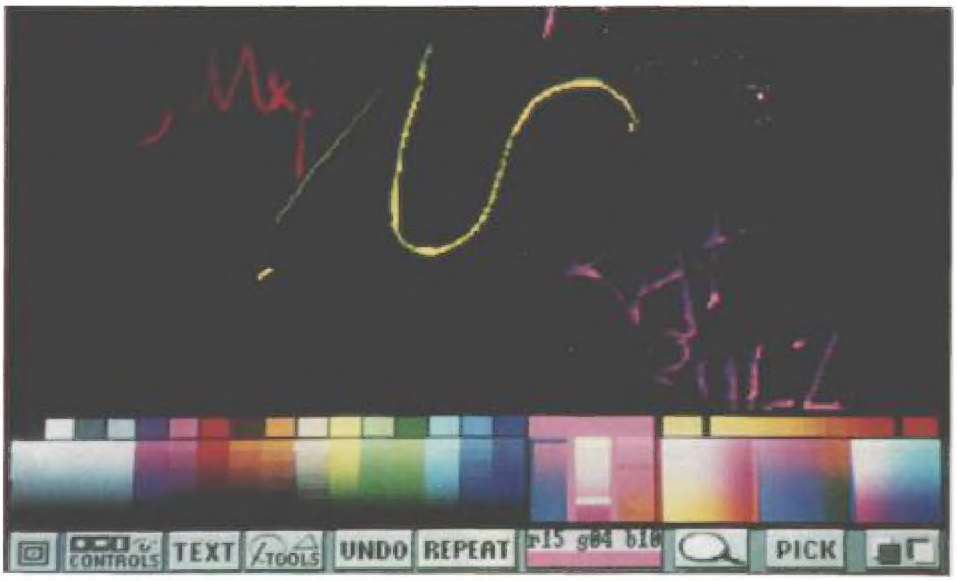
SAVE: Yaptığınız resimleri diskete kaydetmenizi sağlar. Aynı **"LOAD"** penceresi gibi bir pencere açılır. Bunun adı 'SAVE' penceresidir. Burada yaptığınız resmin ismini yazdıktan sonra. **SAVE FILE**'e klik yaparak resmi diskete kaydedersiniz.

PRINT: Ekrana çizdiğiniz resmi printer'dan kağıda dökmenize yarar. Bu seçenek aktif hale getirildiğinde, ekranın altında **'PRINT'** penceresi açılır. Burası **'LOAD'** pencereleri gibi karışık değildir, sadece üç seçeneği vardır. Bunlar resmin

printer'dan kaç kopya çıkartılacağını belirlemeye yarayan ok tuşları, '**PRINT** işlemine başlamaya yarayan '**OK**' ile, seçeneği iptal ederek buradan çıkmaya yarayan '**CANCEL**' seçeneğidir.

QUIT: İşlemler bittiği zaman programdan çıkıp DOS'a dönmemize yarayan seçenek.

VIEW: Ekranın altında, çizim işlemlerini yapmamıza yarayan pencere bulunmaktadır. Bu kısım, ekranın PAL dediğimiz kısmında yani 200'den sonra bulunmaktadır. Çizim yaparken bu kısımları kullanmak isterseniz, ok tuşları ile ekranı yukarıya kaldırabilirsiniz. Eğer resminizin tamamına bakmak isterseniz, bu seçenekle ekranın tamamını görebilirsiniz. Aynı işlem için, çizim penceresinin sol altında bulunan iki kare içice gadget'a da basabilirsiniz.



SIZE: Ekran çözünürlüğüyle oynamamızı sağlayan bölümdür. Bu seçenekle, '**PRINT**' penceresine benzeyen bir pencere çıkar. Burada yine oklar ve birkaç seçenekle karşılaşıyoruz. Sağa ve sola oklar sayesinde, ekranın '**X**' (320) boyutunu; yukarı ve aşağı oklar sayesinde de ekranın '**Y**' (256) boyutunu değiştirebiliriz. '**INTERLACE**' ile ekranı interlace (640*512) çözünürlüğe dönüştürmek mümkün. Yaptığımız değişikleri onaylamak için 'OK' gadget'ına klik yapmamız yeterlidir. Değişiklik yapmadan çıkmak için **CANCEL** kullanılır.

CLEAR: Bu seçenekle ekranı temizleyebilirsiniz. Dikkatli olun, yanlış seçimlerde **Are you sure?** ***(EMİN MİSİNİZ?)'*** sorusu çıkmıyor. Ekranı o andaki kalem rengine boyuyor.

SWAP: **DIGI PAINT**te de aynı **DELUXE PAINT** ve **PHOTON PAINT**teki gibi 'j' tuşuna basarak, arkada bir çalışma ekranı açabilirsiniz. İşte bu seçenekle, arka ekran ile yapılacak işlemleri aktif hale getirebilirsiniz. '**SWAP**', kendi içinde dört bölüme ayrılıyor.

Bunlar **EXCHANGE PICTURE, COPY THIS PICTURE, DELETE SWAP PICTURE** ve **MERGE PICTURES**. Şimdi bu seçenekleri sırasıyla öğrenelim:

EXCHANGE PICTURE: j tuşuna basarak açtığımız ekranı, bu seçenekle de açabiliriz. Ana ekrandan arka ekrana geçiş için de kullanılabilir.

COPY THIS PICTURE: Hangi ekran daysanız, o ekranı ötekine kopyalar. O anda bulunduğunuz ekranı source picture kabul eder.

DELETE SWAP PICTURES: j' tuşu ile açılan arka ekranı kapatmaya yarar. Özellikle 512K hafızada, yüksek çözünürlükteki resimlerle uğraşırken arka ekranı açtıysanız, hafıza yetmez. İşte bu gibi durumlarda, bu seçenekle hafızada yer kaplayan arka ekranı kapatın. Yalnız küçük bir hatırlatma yapmalıyım. Kapatılan arka ekrandaki resmi kaybedersiniz.

MERGE PICTURES: Ana ekran ile arka ekranı birleştirir. İki resimdeki renkleri karıştırarak, renk tonlamasını kendisi otomatik olarak yapar.

DIGI PAINT'i bu ay burada bitiriyoruz. Gelecek ay kaldığımız yerden devam edeceğiz. Bu ayda'n itibaren grafik sayfamız biraz değişiyor. Bundan sonra size her ay değişik grafik tekniklerini anlatmaya çalışacağım. Bana yazan ve bizzat benimle konuşan arkadaşlar, grafik çalışırken bazı yerlerde zorlandıklarını söylüyorlar. Bu sebeple bu tür dertleri olan arkadaşlara yardımcı olacak bir alt köşeyi başlatıyoruz.

Umarım hepiniz için yararlı olur.

GRAFİK TEKNİKLERİ:

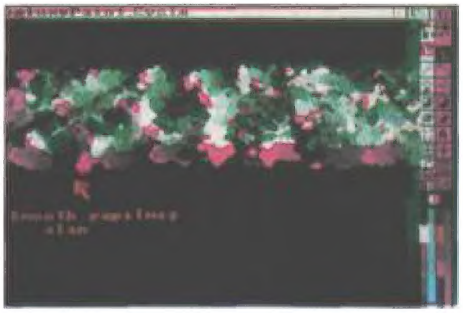
Ben bu yazı dizimizde size basit işlemlerle bazı efektler yapmayı öğreteceğim. Bilgisayarda grafik çizmek kağıt ve kalemle resim çizmeğe benzemez. Bazen çok iyi resim çizen birisi, bilgisayarda iyi grafik yapmak için zorlanır; bazen de resim çizemeyen birisi bilgisayarda iyi grafikler yapabilir. Gerçekten de ben bu olay-

la pek çok kez karşılaştım. **DELUXE, PAINT**'i iyi kullanabilenler çok güzel resimler yapabilirler. Çünkü bu iş için yeteneğinizin olması gerekmez, sadece biraz hayat gücünüzün olması yeterli. Ben bu sayıda size mermer deseni yapma tekniğini göstereceğim. Aslında basit bir şekilde mermer hissi nasıl verilir, onu öğreteceğim. Bu işle daha profesyonel uğraşanlar, karışık tekniklerle daha iyi sonuçlar elde edebilirler. Şimdi biz mermer tekniğine dönelim. Bu arada **DELUXE PAINT III**'ü yükleyelim ve çizmeye hazırlanalım!

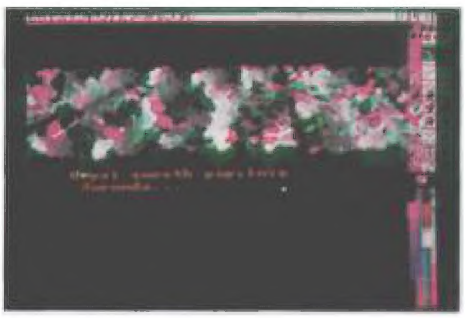
Amiga'da bir resmi çizmeye başlamadan önce. resmi şöyle bir kafanızda düşünün ve kullanacağınız renkleri kararlaştırırı. Şimdi paletinizi kullanacağınız renklere göre bölün. Hangi renge ihtiyacınız varsa o renkleri başka renkleri karıştırarak bulun. Ben size bu sefer renkleri hazır veriyorum. Şimdi '**p**' tuşuna basarak paletimizi çıkaralım. Siyahın altındaki ilk rengi en parlak renk olan beyaza *(RGB değerini fff=15 15 15)* getirelim. İlk sekiz rengin bulunduğu birinci kolondaki renklerin sonuncusunuda koyu yeşil *(RGB değeri=()20)* yapalım. Şimdi beyazdan koyu yeşile kadar renkleri karıktıralım. yani '**SPREAD**' yapalım. '**SPREAD**' yapmak için, ikinci renk olan beyaz, renge klik yapın. Daha sonra '**SPREAD**' yazan kareye klikleyin. Mouse göstergecinin altında '**TO**' yazısı çıkacaktır. Şimdi de son renge yani koyu yeşile *(karışması istediğiniz renge)* klik yapın. Renklerin karıştığını göreceksiniz. Şimdi aynı işlemi 'RANGE' ile yapın. '**RANGE**' ile cycle modunda hangi renkten hangi renge kadar kullanılacağını belirlersiniz. Dört ayrı '**CYCLE**' modu vardır.

RESİM 2
Renkleri belirledikten sonra, şimdi işimiz mermer zeminin oluşmasındaki ilk adımı atmaya geldi. Yan menünün en üstündeki kalın yuvarlak fırça ucunu seçin *(Resini 2. bunu gösteriyor)*. Daha sonra sprey *(AIRBRUSH, PÜSKÜRTME)* modunu seçin. Şimdi karıştırarak elde ettiğiniz yeşil renk tonlarından birisine klik yaparak kalem rengi olarak seçin. Yukarıdaki pull-down menülerde bulunan '**CYCLE**' seçeneğini aktif hale getirin. Aynı işlem için 'F7' tuşuna da basabilirsiniz. Şimdi ekranın yukarısındaki bir yere boydan boya sprey ile renkleri püskürtün. Resimdeki görülen şekli eyele'da püskürtme ile yapın.

Bu işlem bittikten sonra, içi dolu büyük bir kare yapın ve bu kareyi '**BRUSH**' olarak alın. Kareyi yaptığınız rengi. farklı bir renkte yaparsanız sizin için daha belirgin olur.



Yukarıda pull-down menüdeki '**CYCLE**' seçeneğinin altındaki '**SMOOTH**' seçeneğini seçin. Brush olarak seçtiğiniz kare ile püskürtme ile yaptığınız şeklin üzerine bölüm bölüm '**SMOOTH**' yapın, yani klikleyin. Aynı yere iki kez '**SMOOTH**' yapmamaya özen gösterin, aksi takdirde '**UNDO**'ya klik yaparak işlemi bir geriye alabilirsiniz. Ne kadar çok 'SMOOTH' yaparsanız, renkleri o kadar çok yumuşatırsınız. Mermer zemin için bir kez klik yapmanız yeterlidir.



Burada bütün resmin '**SMOOTH**' yapılmış halini görüyorsunuz. **SMOOTH**'u bilmeyenler için, küçük bir açıklama yapalım. '**SMOOTH**', resmi bulanıklaştırma için kullanılır. Bu sayede, kenarlarındaki kırıkları görünmez hale getirirsiniz. Yani resmi ya da yaptığınız şekli yumuşatırsınız.

'**SMOOTH**' ile bulanık bir görünüm verdiğiniz şekilden dikdörtgen bir parçayı '**BRUSH**' olarak alın. Daha sonra ekranı silerek *(CLR)* temizleyin. **BRUSH** olarak aldığınız yeri ekranın ortasına basın. Işığı sol üstten geliyormuş gibi düşünün. Line ile. resimde gördüğünüz yerlere parlak, alt kısımlara koyu renklerle çizgiler koyun. Bu sayede, mermere sanki bir plaketmiş gibi kabarıklık hissi verebiliriz. Yeşil tonlarıyla oynayarak başka tonlarla *(örneğin mavi ya da gri ile)* başka efektler yaratabilirsiniz. Şimdi bu mermer zemini istediğimiz yerlerde kullanabiliriz. Örneğin yaptığımız logonun içine veya arkasına ya da yaptığınız programlarda menülerin arkasına koyabilirsiniz. Tabii ki boyutunu değiştirerek.

Gelecek ay çok daha farklı teknikler öğrenmek için hazırlanın. Anlamadığınız, kafanıza takılan yerler ya da daha iyi fikirleriniz varsa bana yazmayı unutmayın. Amiga'da grafiğin ufuklarını daha yeni açıyoruz.

Bol pixelli günler dilerim.

PAGE STREAM 2.0

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Sedat ÇÖLOĞLU

Bu güne kadar kullandığımız programların içinde en kullanışlısı olduğunu düşündüğümüz bu programın ne yazık ki en büyük eksikliği ülkemizde bu güne kadar kimsenin distrübitör bazında sahip çıkmamasından kaynaklanarak. Türkçe harfleri kullanamayışımız oldu. İşte bu ay programın son bölümünde yer alan menüleri de inceleyerek şimdilik Masaüstü Yayıncılık yazı dizimizin finalini yapıyoruz.
işte Page Stream'in son menüsünüde inceleyerek konuya girelim.

GLOBAL

Bu menü ile tüm ayarlamalar yapılmaktadır. İşte bunları sırası ile menüye girerek görelim.

CONFIGURE PRINTER

Burada öncelikle printer seçimleri yapılmakta olup daha önce tanımlanmış printer varsa Output Driver karşısında yer alan Load'tan yükleyebiliriz. Onun hemen altında yer alan Send to Paralel, Serial veya disk File olarak gönderileceği adres belirlenir. Daha sonra sayfaların çıkış sırası seçilir ki burada ilk sayfadan son sayfaya veya son sayfadan ilk sayfaya doğru çıkış için sıralanabilir.
Yine burada açılan pencere vasıtası ile yaptığımız bu seçimlere sayla ebadının ayarlanması da dahildir.

SET/SAVE PATHS

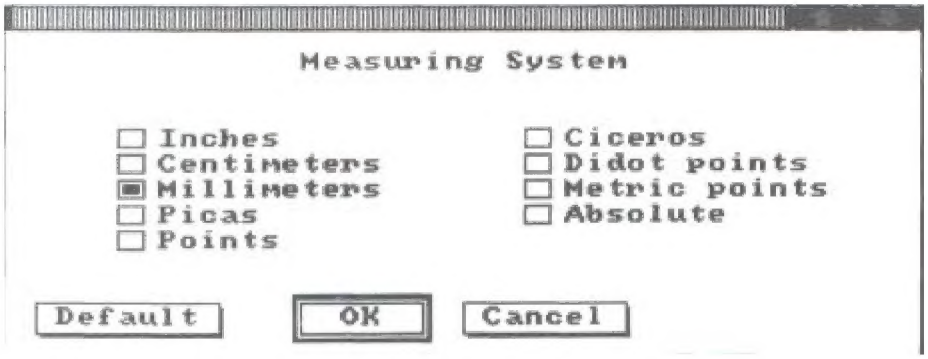
Çalışma esnasında print edilirken yapılan işlemlerin nereleden kaynak gösterildiği belirtilir. Örneğin Document. . Text. Pictures, Fonts, Drivers dosyalarının tanıtılması gerekir. Manager ikonu ile Drivers directorysine girebiliyor ve gerekli düzenlemeleri oradan da yapabiliyoruz.

SET/SAVES MACROS

Program esnasında hazır bazı fonksiyonların kullanımı için daha önce den bazı makroları klavye üzerinde yer alan F1 'den F10'a kadar fonksi yon tuşlarına veririz. İşte bu komutların Saklanacağı seçim set/saves macros'dur. Ayni zamanda bu pencerede yer alan load seçimi vasıtası ile de daha önce yüklenmiş macroları çalışmaya hazır hale getirebiliriz.

MEASURING SYSTEM

Çalışmalarımız esnasında sayfalarda kullandığımız ölçü birimini ayarlarız. Burada seçim olarak İnç, santimetre, milimetre, pica, points, Cicero, gibi 10 değişik seçim şansımız var.



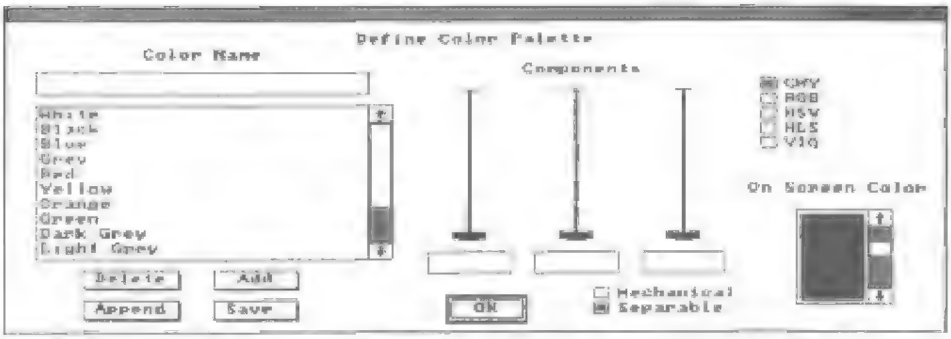
CHANGE SCREEN COLORS

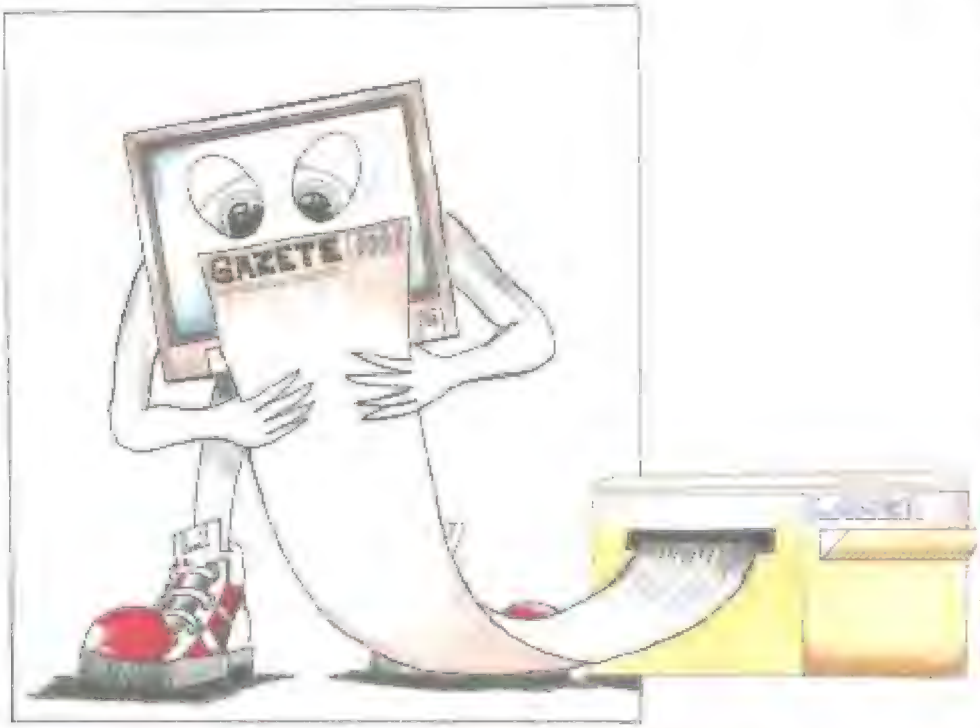
Ekranda renk üzerinde gerekli renk değişimlerini RGB olarak yapabileceğimiz edit bölümü. Böylece ekranda sayfa düzeni olsun, yazı ve çizimlerimiz ile ilgili olsun kullandığımız renklerin kendi zevkimize göre ayarlamasını yaparız.

EDIT COLOR PALETTE

Bu seçim ise öncekine göre daha farklı olarak dokümanlarımızda kullandığımız renklerin ton ayarlamalarını yaparız. Burada istersek daha önceden hazır olan rengi yükler, bunun üzerinde gerekli değişiklikleri yapabiliriz. Bu değişiklikleri de yine değişik sistemler ile yapabilmekteyiz. Örnek verecek olursak Cyan, Magenta, Yellow olarak veya Red, Grey, Blue olarak değişim sistemi uygulayabiliriz. Hazırlanan yeni rengi menüye ilave edebileceğimiz gibi listeden de

MASAÜSTÜ YAYINCILIK





eski renkleri silebiliriz.

EDIT HYPHEN EXCEPTIONS

Hypehenation'ın eğer kullanılmayacak kısımları varsa bu seçim ile belirleriz.

SET HYPHENATION RULES

Burada açılan pencere vasıtası ile daha önceden yapılmış tireleme komutlarını verebileceğimiz gibi , meydana gelecek hece oluşumunda kullanılacak en az harf sayısını, bölünebilecek en az hece sayısını, büyük harfte de bölünebilip bölünemeyeceğini belirleyerek metinlerimizde en ideal kelime bölme işlemlerini yaptırırız.

EDIT SPELLING DICTIONARY

Metinlerimizde ki imla kurallarına uygun olarak kullanılan kelimelerin hazırlanması ve spell dictionery'e saklanması işlemidir. Bunun vasıtası ile yazılarımızda daha önce tanımlanmayan kelimeler varsa onların doğruluğunu inceleyip hatasız yazma imkanına kavuşuruz.

SET KERNING PAIR

Kerning dediğimiz harf aralarının sıkıştırılması veya açılması işleminin hangi font'a göre yapılacağını seçer ve çalışmalanmızda harf aralarının sıkıştırılması işlemi kerning'i ona göre yaparız.

Page Stream 2.0 ile bu yazı dizimizi burada noktalıyoruz.

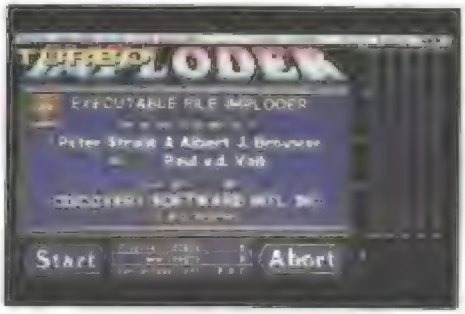
TUNÇ DİNDAŞ

Amiga'da DOS ile uğraşan ve kendi arşivlerini tutan arkadaşlar, genellikle çok yer kaplayan programlardan bıkmış durumdalar. Hele bir kere yapılmış ve lazım olduğunca kullanılan uzun datalar, disketlerimizde o kadar çok yer kaplarlar ki şaşırırsınız. Böyle durumlarda bunun çaresi ne diye düşünmeyelim. Bu kısa yazıda size dosyaların nasıl sıkıştırıldığını ve sıkıştırma işlemini yapan programları kısaca tanıtacağız. Dosyaları sıkıştırma işlemine **'CRUNCH'** diyoruz. Bu işlemi yapan programlara ise **'COMPACKER'** ya da CRUNCHER' denir. **COMPACKER** deyimi, çoğunlukla Commodore 64 kullanıcılarının kullandığı bir deyim. Biz Amiga'da compacker'lara **'CRUNCHER'** diyoruz. **CRUNCHER**'ların çalışma mantığı gayet basit. Yanyana bulunan aynı byte'ları belli bir tabloya göre dizer. Yapılan işlemi daha basit bir biçimde anlatan bir örnek verirsek;

'00000000111100011111110000011111111
0000011111111'
şeklindeki byte dizisi, crunch işleminden sonra şu şekilde bulunur.
'(8*0)+(4* 1)+(3*0)+(7* 1)+(4*0)+(8* 1)+
(5*0)+(8*1)'

Bu tablo, hafızaya açıldığı zaman yukarıdaki byte dizisi durumuna gelir. Yani ilk işlem gibi sekiz tane sıfır yerine, sekiz çarpı sıfır ibaresi konur.

Cruncherlar, yaptıkları işlevlere göre sınıflandırılırlar. Bazıları **AMIGA-DOS**'ta çalışabilen executable yani çalışabilen programları crunch ederler. Örneğin bizim bu yazıları yazdığımız **PROWRITE**'i diskette daha az yer kaplaması için crunch ettik. Bazıları ise Assembler'da yazdığınız programları çalışabilir hale getirirler. Aynı zamanda bu dosyalar sıkıştırılmış bir hale gelir. Bu dosyaların açılıp incelenmesi de zorlaşmış olur. **BYTEKILLER** ve **TETRACRUNCHER** Bu crucnher'lara en iyi örnektir. Bu cruncher'ların açıklamalarını gelecek sayılarımızda dergimizde bulabilirsiniz. Ve son olarak cruncher'lar data dosyalarını data dosyası olarak crunch edebilirler. Mesela POWER PACKER'da crunch edilmiş text dosyaları. PPMORE adlı dos komutuyla 'type' edilebilir. Böylece disketlerimizde hiçte küçümsenmeyecek kadar yer kaplayan text dosyaları, ar-



tık daha az yer kaplayacaktır. Bu tür cruncher'lara en bilinen ve en basit örnek, standartlaşmış bir cruncher sistemi olan **IFF CRUNCHER**'lardır. Bu sistemle resimler daha az yer kaplarlar; ayrıca, diğer programlar arası resim transferinde standartlaşmayı sağlarlar. **IFF** formatı açıldığı zaman **RAW** haline gelir.

Şimdi size piyasada bulunan ve en çok kullanılan cruncher'lar hakkında kısa bilgiler vereceğiz.

TITAN CRUNCH: Değişik bir decrunch sistemine sahiptir. Kolay kolay açılmayacak bir kodlaması vardır. Programlarınızı oldukça iyi bir şekilde sıkıştırır.

TNM CRUNCHER: Amiga'da çıkan ilk cruncher'dır. Zamanına göre oldukça iyi crunch ederdi. Ama yeni cruncher'larla papucu dama atıldı, kullanılmıyor.

MASTER CRUNCHER: Adı ne kadar MEGA olsa da, o kadar iyi crunch etmiyor. Sıkıştırma işleminde çok zaman kaybettiriyor. Kullanılmasa da olur.

POWER PACKER: Geçen sayılarımızda CEM GENCER tarafından açıklanmıştı. Oldukça iyi bir cruncher. Özellikle bir çok cruncher'ın sıkıştırdığı programı açabilme özelliği çok kullanışlı.

TURBO IMPLODER: Discovery firması tarafından yazılan program, oldukça iyi crunch ediyor. Değişik kodlama sistemlerine de sahip.

Şimdi hangi cruncher daha iyi öğrenelim.

Crunch edilmemiş normal uzunluğu 36980K olan bir dosyayı, açıkladığımız cruncher'larla crunch ettik ve aşağıdaki sonuçları aldık.

Cruncher adı	Zaman	Kbyte
TITAN CRUNCH	4.51"	20064 K
POWER PACKER	0.23"	18132 K
TNM CRUNCHER	0.24"	22828 K
MASTER CRUNCH	15.21"	21581 K
TURBO IMPLODER	0.20"	16948 K

Buradan da anlaşılacağı gibi, en iyi şekilde ve en kısa sürede sıkıştıran cruncher, **TURBO IMPLODER**. İkinci sırayı **POWER PACKER** alıyor. Aynı sayılar ve rakamlar data dosyaları *(çalışmayan dosyalar)* içinde geçerlidir.

Artık, disketlerinizde çok yer kaplayan dosyalar daha az yer kaplayacak. Ama bir kez crunch edilmiş bir dosyayı, ikinci kez crunch ederseniz dosya uzar. Ayrıca **'HARD DISK'** kullanıcıları için bir not yazmalıyım. Hard disk'te bulunan programlarınızı crunch etmeyin. Çünkü hard diskinizde programlar diskete göre daha hızlı yüklenir. Bu sebeple sıkıştırdığınız programların açılması, yüklenmesinden daha uzun sürer.

Gelecek sayılarımızda değişik cruncherlar hakkında bilgiler vereceğiz. Bu programlar hakkında sorunlarınız olursa bana yazmayı unutmayın.

İyi günler dilerim.

MASTER OF NOISE

KUBİLAY KILINÇ

yine sentetik, sesler, yine farklı melodiler!!! İşte size yeni Bir program, yeni bir yardımcı.....

Selamlar !!! Umarım keyfiniz yerindedir. Bu ay sıkılmazsanız hep birlikte, yine sentetik sesler kullanan bir müzik programını inceleyeceğiz. Bu programın farklı yönü, örneklenmiş seslerin haricinde program aracılığıyla enstrüman yaratıp, bu enstrümanları da dilediğimiz gibi kullanabilmemiz. Bu da tabii ki bizim hafızadan oklukça tasarruf etmemiz anlamına geliyor. Programı açıklarken sentetik sesler ile ilgili teknik terimlere de değineceğim. Bu konudaki sorularınızın cevaplarını 9. sayıda "SES FREKANS TEKNİĞİNE BİR GÖZ ATIŞ" başlıklı yazıda bulabilirsiniz.

Şimdi ufak ulak programla tanışmaya başlayalım !!!!

MASTER OF NOISE. 4 ayrı sayfa halinde çalışır. Bunlar:

I-SONG EDITOR sayfası.

2- PATTERN EDITOR sayfası.

3- SYNTHETIC EDITOR sayfası.

4- SAMPLE MANAGER sayfasıdır. Bir müzik parçası yapılırken, ilk önce enstrümanlar hazırlanır. Sonra bu enstrümanları kullanan melodiler; patternlerde notalar halinde yerlerini alır. Bu aşamadan sonra ise artık iş bu patternlerin sırayla çalınmasına kalır.

Dilerseniz, işe enstrümanları hazırladığımız sayfadan başlayalım.

SYNTHETIC EDITOR

Bu sayfada, müzik parçamızda kullanacağımız enstrümanları tanımlayacağız. İsteğimize uygun olarak sentetik sesler yaratıp kullanacağımız gibi, bir de disketten örneklenmiş sesleri kullanabiliriz.

Instrument nr (0-63): O sırada üzerinde çalıştığımız enstrümanın numarasını gösterir.

Use waveform (0-63): Enstrümanın kaç numaralı dalga şeklini kullanacağı buradan seçilir.

Arpeggio count (0-255): Arpeggio; belli bir nota dizisine ait notaların peşpeşe birbiri ardından çalınmasına denir. Bizim Arpeggio'muz, 255 notalık bir diziden oluşmakta. Bu parametre ile bu 255 hanelik dizinin her birimindeki nota değerini ayarlayabilir ve o sırada dizinin kaç numaralı hanesini değiştirdiğinizi görebilirsiniz.

Arpeggio byte (0-255): Bu parametre ile Arpeggio dizisine ait notaların tını değerlerini girebilirsiniz. Bu değer, bir nota değeri değil sesin hangi tonda çalınacağına ait bir değer'dir.

Phase shift: Ses çalınırken fazı da kaydırabilir. Bu parametre ile fazın ne şiddette kaydırılacağı belirtilir.

Phase speed (0-255): Faz kaydırma işleminin hızını belirtir.

Pitch fall (0-31): Ses çalınırken tınısı kaydırılabilir. Bu parametre, bu ton kaymasının derecesini belirtir.

Bir ses çalınırken ses şiddeti seviyesi (volümü) zamana göre değişir. Ses en düşük seviyeden ilk önce belli bir ses seviyesine belli bir hızda ulaşır. Buna sesin yükselmesi (ATTACK) denir. Daha sonra ses şiddeti belli bir seviyeye düşer veya sabit kalır. Buna sesin kayboluşu (DECAY) denir. Şimdi ses hafif kaybolmaya yüz tutmuştur veya sabit seviyededir. Bu aşamada, sesin seviyesi tamamen sönümlenmeden biraz daha belli bir seviyede tutularak uzatılabilir. Buna sesin uzaması (SUSTAİN) denir. Artık ses seviyesi uygun bir şekilde düşebilir. Buna ses seviyesinin sönümlenmesi (RELEASE) denir. Tabii bu olaylar kısa zaman dilimlerinde oluşur.

Attack volume (0-255): Ses seviyesinin ulaşacağı tepe değeri buradan belirlenir.

Attack speed (0-255): Ses seviyesinin tepe değerine ne kadar zaman da ulaşacağı buradan ayarlanır.

Volume until (0-255): Ses seviyesinin tepe noktaya ulaştıktan sonra, ya belli bir seviyede asılı kalması ya da çabucak sönümlenmesi gerekir. İşte bu parametre ile bu asılı kalma seviyesi ayarlanır. "0" olduğunda "ATTACK VOLUME" paramatresindeki değer dikkate alınır.

Decay speed (0-255): Ses seviyesinin kayboluşunun hızı bu parametre ile belirlenir.

Sustain time (0-255): Ses seviyesi kayboluş işlemi ile tamamen sönümlenmeden önce (bu iki işlem arasında çok ufak bir nüans farkı vardır. Kayboluş sönüş işleminden zaman dilimi olarak daha önce meydana gelir ve kayboluştan sonra ses seviyesi belli bir yerde tutulup uzatılmazsa, sönümlenme işlemine gerek duyulmayacaktır. Bilmem anlatabildim mi ??!!) belirli bir seviyede tutularak uzatılabilir. Bu bekleyiş süresi de bu parametre ile ayarlanır.

Release volume until (0-255): Sönümlenme işlemine girmeden önce ses seviyesi belli bir seviyede sabit kalmalıdır. Bu parametre ile bu seviyeyi ayarlayabilirsiniz.

Release speed (0-255): Ses seviyesinin tamamen kaybolmasının hızı bu parametre ile ayarlanır.

Biraz evvel yukarı da gördüğümüz sesin şiddeti ile ilgili parameteler, sesin zarfı (ENVELOPE) ile ilgilidir.

Fine tuning (1-15): Bu parametre ile sentetik enstrümanın tınısını değişik tonlara adapte ederek akordu ile oynayabiliriz.

Showing wave form number: Dalga şekillerinin gösterildiği display'de (göstergeç) kaç numaralı dalga şeklinin gösterildiğini belirtir. Bu parametreyi değiştirerek, diğer dalga şekillerini bu display'de görebiliriz.

Up sample: Display'de gözüken dalga şeklinin bir üst oktavını alır.

Down sample: Display'de gözüken dalga şeklinin bir alt oktavını alır.

Wavepreset nr (1-15): Programımız bize belli bir miktar hazır dalga şekli sunmaktadır. Bu dalga şekillerinden hangisini kullanmak istersek, bu parametreyi değiştirerek seçmemiz gerekir.

Accept preset: Yukarıdaki bahsettiğim parametre ile seçtiğimiz dalga şeklini bu komut ile display'de görebiliriz. Bu durumda artık display'e gelen bu dalga şekli o an üzerinde bulunduğumuz dalga şekli hanesinde bulunacaktır.

Bu programın bize sunduğu inceliklerden biri de tanımlanan iki dalga şeklinin

birbiri ile karıştırılabilmesidir. Yalnız bu iki dalga şekli düşündüğünüz anlamda birbiriyle üstüste binerek karışmaz. "SPEED" parametresinde belirtilen belli bir periyotta mix edilmiş dalga şekli; bir an I. dalga şeklinin formunu, bir an da 2. dalga şeklinin formunu alır Bu sayede iki sesin özelliklerini taşıyan yeni bir dalga şekli elde etmiş oluruz.

Mix waveforms: Bu parametreler ile iki dalga şeklini karıştırıp yeni bir dalga şekli elde edebiliriz. Ama ne yazık ki bu tip dalga şekillerinden yalnızca iki tane tanımlayabiliyoruz. Burada alt ve üstteki parametreleri ŞEKİL 1'de verdiğim diyagram ile sanırım daha net anlayacaksınız.

SPD (speed) (0-255): Bu parametre ile karıştırılma periyodunun hızı ayarlanır.

Return Song Editor: "SONG EDITOR" sayfasına dönmememizi sağlar.

SM: SYNTHETIC seslerin haricinde örneklenmiş sesleri de kullanabileceğimizi söylemiştik. Bu komut ile örneklenmiş sesleri disketten yükleyebileceğimiz bir sayfaya gireceğiz.

SAMPLE MANAGER

Bu sayfada, sentetik seslerin haricinde kullanmaya ihtiyaç duyduğumuz sound sampler'lar tarafından örneklenmiş enstrümanları disketten yükleyeceğiz.

Sample NR (0-16): Bu parametre; programın ve hafızamızın elverdiği ölçüde yüklediğimiz enstrümana ait numarayı göstermektedir. Bu numarayı "Synthetic Editor" sayfasında bulunan "USE WAVEFORM" parametresinde kullandığımız zaman, program bunu bir sentetik sesmiş gibi kullanacak. Ama aslında o parametrede yer alan bir dalga şekli değil örneklenmiş bir sestir.

Sample Start: Örneklenmiş sesin hafizadaki başlangıç yerini gösterir. Farklı iki enstrümana aynı başlangıç değerini veremezsiniz.

Örneğin; I numaralı hanede başlangıç adresi "000000", bitiş adresi "15324" olan bir ses kullandınız. Bundan sonra 2 numaralı hanedeki enstrümanın başlangıç adresi otomatik olarak bir evvelki enstrümanın bitiş adresi olacağı için, ikinci enstrümanın başlangıç değeri "15324" olmalıdır.

Loop Start: Örneklenmiş ses eğer devamlı çalan bir enstrüman ise, "LOOP" adresinin bitimini vermeniz gerekir. Bu da kuşkusuz örneklenmiş sesin uzunluğunu belirten rakamdır. Bunu, disketin directory'sini alıp uzunluğuna bakarak öğrenebilirsiniz.

Eğer yüklediğiniz sesin devamlı çalmasını istemiyorsanız. "LOOP START" parametresindeki değer "STAR SAMPLE" parametre sindeki değerden 2 birim küçük olmalıdır.

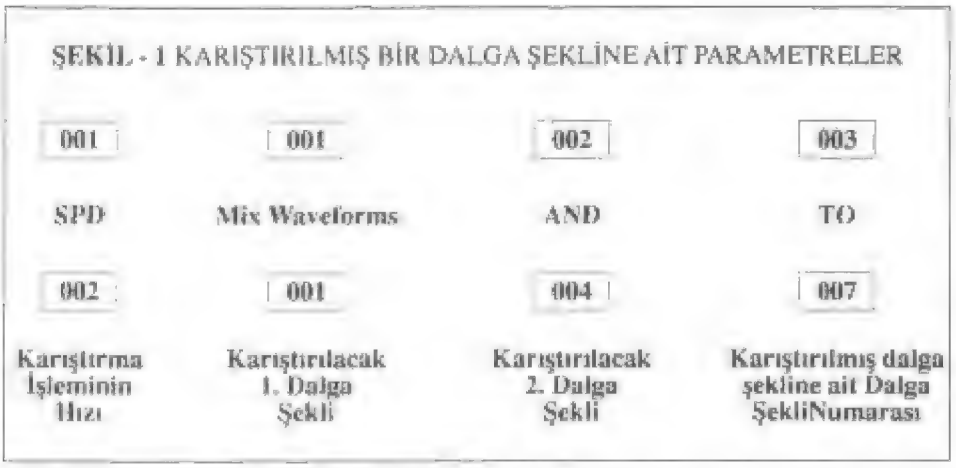
Sample Name: Disketten yükleyeceğiniz sesin ismini ilk önce burada belirtmelisiniz.

Load Sample: Disketten örneklenmiş ses yüklemenizi sağlar.

Go Back: "SYNTHETIC EDITOR" sayfasına geri dönmemizi sağlar.

PATTERN EDITOR

Bu sayfada ise, hazırladığımız enstrümanian notalar halinde kullanarak melodiler ve perküsyonlar oluşturacağız.



Pattern NR: O sırada üzerinde çalışmakta olduğumuz pattern'i gösterir. Buradaki rakamı değiştirerek, diğer patternlere geçebiliriz.

Step: Pattern de çalınacak nota adımların' gösterir.

Note: Her adımdaki notaları gösteren sütundur.

Inst: Notaların kullandığı enstrüman numaraları bu sütundadır. Ne yazık ki, bu notaların kullandığı enstrümanlara ait rakamları notaları yazdıktan sonra siz elle tekrar girmek zorundasınız.

Bend To: Eğer bir notadan bir notaya bir ton kayması yapacaksak; ilk önce "Note" sütununa başlangıç notasını, hemen yanında bulunan bu sütuna da ulaşılmak istenen nota değeri yazılmalıdır.

Bend Speed: Yukarıda bahsedilen ton kayması işlemine ait hız burada belirlenir.

Bu parametrelerin haricinde:

F1, F2, F3, F4 tuşları enstrümanları pattern'e yazarken oktavlarını değiştirmenizi sağlar. F6 tuşu ile bir pattern'i hafızaya alabilir ve F7 tuşu ile de başka bir pattern'e kopyalayabilirsiniz. **F10** tuşu ile patternleri temizleyebilirsiniz. **"DEL"** tuşu ile de herhangi bir adımdaki notayı silebilirsiniz. Ekranın sağ tarafında bulunan "ÜÇGEN" ile pattern'i dinleyebilir, **"KARE"** ile çalma işlemini durdurabilir ve **"DAİRE"** sembolü ile de notaları ve ilgili rakamları sayfaya yerleştirebilirsiniz.

Exit: Bu komut ile "SONG EDITOR" sayfasına geri dönebilirsiniz.

SONG EDITOR

Nihayet artık patternleri birleştirip müzik parçamızı çaldıracağımız sayfaya geldik.

Track x/x: Bu parametreler, hangi sütunun hangi kanalı ve çıkışı soldan mı veya sağdan mı verdiğini belirtirler.

Pattern nr: Çalınacak pattern'in numarasını belirtir.

Transpose: Çalınacak bir pattern eğer başka bir anahtara transpoze edilecekse, buradaki değerin uygun değere ayarlanması kafidir. Buradaki artırılıp eksiltilen her birim değer, yarım ses notalan etkiler. "-" değer kullanırsanız, notayı alçak notalara kaydırmış olursunuz.

Sequence nr: Parçanın hangi adımında olduğumuzu gösterir. Bu parametredeki rakamı değiştirerek diğer adımlardaki sayfalara geçebiliriz.

Speed: Parçanın çalım hızını belirtir.

Song Lenth: Bu parametre ile parçanın kaç sayfadan oluşacağını ayarlayabiliriz. Bu parametrenin değeri, her zaman parçada çalınacak olan sayfaların sayısından bir fazla olmalıdır. Aksi takdirde çalınmasını istediğiniz sayfa hiç çalınmaz.

Song name: Disketten "SIDSONGS" directory'si içinde bulunan müzikleri yükleyebilmek veya bu directory içine kaydetmek için, ilk önce buradan yükleyeceğimiz veya kaydedeceğimiz parçaya ait ismi yazmalıyız.

Pattern Editor: "PATTERN EDITOR" sayfasına geçmemizi sağlar.

Synthetic Editor: "SYNTHETIC EDITOR" sayfasına geçmemizi sağlar.

Bu sayfada yaptığımız parçayı dinlemek için "ÜÇGEN"' sembolünü, durdurmak için ise "KARE" sembolünü kullanacağız. Bunların hemen sağındaki "Disket" sembolleri ile de diskette "SIDSONGS" directory'sinde bulunan parçaları yükleyip kaydedebiliriz.

Exit: Programı terketmemizi sağlar.

Açıklayacağımız parametre ve komutlar bu kadar. Son olarak programcı arkadaşlara bir şey söylemek istiyorum. Bu programda yapılmış parçaları demo veya intro-larda kullanabilmek için, "Replay Source" yoktur. Diskete kaydedilen bu parçalar, hafızaya yüklenip başlangıç adreslerine "JUMP" edildiğinde çalışmaktadırlar.

Eveet, bu aylıkta bu kadar. Size önerim, sentetik ses kullanan programlan hiç yabana atmayın. Bir dahaki bir yazıda karşılaşmak ümidiyle HOŞCAKALIN !!!!

BİR *KONUĞUMUZ VAR:* TOLGA MERİÇ

Selamlar!!! 'Bu ay 'AMIGA ve MÜZİK' sayfamızda değişip bir konu yerine değişip, bir konuğu ele alalım, dedik. 'Bu ay sizinle birlikte bir Amiğa kullanıcısı ile samimi bir sohbet yapacağız. Bundan sonra zaman zaman bu sayfada çeşitli Amiga kullanıcdarı ile faaliyetleri ve kendileri hakkında sohbetler yapmaya devam edeceğiz. Kimbilir belki birgün siz de kendinizi bu sayfada bulabilirsiniz. 'Evet hep birlikte bu ayki konuğumuz TOLGA MERİÇ'i tanıyalım.

** Sayın TOLGA MERİÇ sorularımıza geçmeden önce bize biraz kendinizden hahseder misiniz?*

-Tabii memnuniyetle !!! 1971, İstanbul doğumluyum. Şu anda Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik bölümü I. Sınıf öğrencisiyim. Şimdi siz "Müzisyen birinin grafikle ne gibi bir bağlantısı olabilir ?" diye bir soru yöneltebilirsiniz. Siz sormadan ben cevap vereyim. Küçük yaşlardan beridir resim çizmeye karşı büyük bir eğilimim vardı. Taaki ne zaman Amiga'yı tanıdım, işte o zaman içimdeki müzisyen ruh meydana çıktı.

** Aralık ayında AIRPORT da grubunuz DIGACTION ile birlikle bir konser verdiniz. Bize hu olaydan hiraz hahseder misiniz.'*

-Dilerseniz biraz. DIGACTION (Digital Action)'dan bahsedeyim. Günlerden bir-gün BLUE JEAN dergisi koordinatör ve yazarlarından BURAK ACAR ile tanıştık. Kendisine Amiga ile yaptığım müziklerden bahsettim. Çok beğendi ve birkaç arkadaş daha toplanıp DIGACTION'u kurduk. Yaklaşık 3 aylık bir çalışmadan sonra ilk konserimizi AIRPORT'ta vermeyi başardık. İlk anda konser günü oldukça tereddütlüydük. Çünkü Türkiye'de ilk RAP konserini biz. verecektik. Ama konsere umduğumuzdan daha fazla dinleyici geldi. Güzel bir çalışmaydı. Uygun şartları tekrar yakaladığımızda, böyle bir konser daha düzenlemeyi düşünüyoruz.

** Peki hu konserde ne gibi aletler kullanıldı? Bize biraz da teknik ekipman dan sözeder misiniz?*

-Her şeyden önce Airport bu tip bir organizasyonun altından kalkabilecek durumda. Yalnız, biz. Airport'un değil özel olarak kendi getirttiğimiz 4500 watt'lık ses düzenini kullandık. Bu yüzden sanırım daha verimli bir sonuç aldık.

Kullandığımız aletler sırasıyla şöyle :

2 adet Amiga 500 (Uygun sofvvare ve hardware ile desteklenmiş olarak.),

I adet Technichs MK 1210 Scracht Board,

I adet Yamaha DX7 Synthiscr,

1 adet Roland D70 Synthiscr.

Bütün bunlardan önemlisi, ekip çalışması ve düşünsel katkımız. Bunlar başarıya ulaşmamızda en büyük etkendir. Kullandığımız aletler, bu başarıya ulaşmak için sadece birer araç.

** Amiga genel olarak size hangi alan larda yardımcı oluyor? Bize biraz da Ami ga ile olan beraberliğinizden sözedehilir misiniz?*

-Herşeyden önce şunu belirteyim; Amiga benim için bir oyun veya vakit geçirme aracı değil ve hiçbir zaman bir bilgisayara bu gözle bakılmasından hoşlanmam. Bu yüzden Amiga ile daha ciddi ve üst düzey çalışmalar yapmaktayım. Okuldan eve geldiğim zaman ilk işim bilgisayar başına oturmak değildir. Tam aksine yaşamımda her zaman sosyal etkinliklerimi daima ön planda tutarım. Boş kalan vakitlerimde bazen grafik, bazen de müzik alanında kendi çapımda mütevazi eserler ortaya koymaktayım...

** Sözünüzü kestim...*

-Önemli değil...

** Hemen bir soru yöneltmek istiyorum. Amiga ile meydana getirdiğiniz hu eserleri hangi alanlarda kullanıyorsunuz?*

-Şimdi bir bilgisayar grubunun üyesi iseniz, değil bu ürünleri grubun DEMO ve INTRO'larmda kullanmak, çoğu zaman yetiştirmeniz, bile çok zor. Sizin de anlayacağınız gibi BRONX demolarında ve introlarında kullanılan grafik ve müziklerin bir kısmını ben, bir kısmını diğer müzisyen ve grafiker arkadaşlarla birlikte yapmaktayız. Coder (Programcı) arkadaşlar ise, eldeki bu materyalleri kullanarak bu demo ve introları meydana getiriyorlar. Bu demo ve introlarda gerek yurt içi gerekse yurt dışına dağıtılmakla.

** Çok güzel .!! Evet müzik sayfasında bulunduğumuza göre biraz da müzik programlarından bahsedelim. Bize kullandığı nız programları ve onlar hakkındaki düşüncelerinizi anlatır mısınız.'*

-Yaptığım müzikleri; bir kendi kişisel tarzıma uygun fakat oldukça hafıza gerektiren New Age tarzı besteler, bir de demo ve introlara uygun oldukça az. yer kaplayan ve techno tarzında besteler diye iki kışıma ayırabiliriz. Tabii bazen bunların ikisinin ortasını da bulabiliyorum.

Genelde Sample'lar (Ses örnekleyiciler tarafından Amiga'ya aktarılan müzik enstrümanları ve efektlerin tümüne verilen ad) kullandığım için. NoiseTracker ve TFMX Editörü tercih etmekleyim. TFMX editör, sizin de bahsettiğiniz, gibi beni gerçekten oldukça terletiyor. Ama buna karşılık en can alıcı eserlerimi bu programda meydana getirdim. Fakat gerek konser için düzenlediğim, gerekse demolar için yaptığım bestelerde tracker serisinin en son versiyonu olan PROTRACKER'ı kullandım. Bu program gerçekten oldukça pratik ve üstelik Sentetik sesleri de kullanabilmekteyim.

"Sentetik sesler" dedim de. aklıma geldi. Sentetik sesler kullanan programlar intro müzikleri oldukça elverişli. Bu tip müzikleri yapmak için favori programım, "Future Composer". Bir de Jam Cracker Pro. var. Bu program da oldukça pratik, bir çırpıda bir şeyler yapabiliyorsunuz. Ama Future Composer'in tadı bambaşka.

** İyi bir müzik dinleyicisi olarak ne tür müzikten hoşlanırsınız? Müzik türleri ve eserleri arasında ne tip ayrımlar yaparsınız?*

-Müzik türleri arasında hiçbir ayırım yapmam. Dinlediğim müzikler Jazz'dan Rock'a, Rap'ten Klasik Müziğe kadar değişiyor. Benim için gerçekten üzerinde emek harcanmış eserler anlam taşıyor. Müziği hiç bir zaman ticari yönüyle ele almam.

** Son olarak Amiga kullanıcılarına neler önerirsiniz?*

-Sadece bir programa bağlı kalmamalarını tavsiye ederim. Çünkü çoğu kullanıcı, sadece kullanabildiği programlarda yoğunlaşıp bir çizgi de sabit kalıyorlar. Ama her program Amiga'daki müzisyenlere farklı avantajlar vermekte. Bu yüzden hiçbir programa kötü ya da iyi diyememekteyim. Ayrıca ben genellikle müziklerimde rasgele enstrümanlar kullanmam. Kullandığımız materyallerin kalitesi her zaman ortaya çıkardığımız eserlerin kalitesinin yapı taşlandır.

** Sevgili Tolga bu yoğun işleriniz arasında bana bu röportajı yapma fırsatı ve-r diğiniz için çok teşekkür ederim. Tekrar görüşmek üzere...*

-Bana bu fırsatı verdiğiniz için asıl ben tüm dergiye teşekkür ederim.

Evet sayın müzik severler. Bundan sonra bu sayfada, zaman zaman müzik konusunda Amiga ile çeşitli uğraşlar sarfeden kullanıcıları karşınıza getirmeye çalışacağız. Bu konudaki mektuplarınızı 4 gözle bekliyorum. Bir başka yazıda karşılaşmak ümidiyle HOŞÇAKALIN!!!

CEM GENCER

Selam! Bu ay da sizlerle Sculpt'ı kurcalamaya devam edeceğiz. Fakat önce size biraz desktop video hakkında bilgiler vermek istiyorum. Desktop Video, bir hayli zevkli, fakat masraflı bir konu. Bunun sebebi, kullanılacak yan birimlerin fiyatlarının kalitelerine göre doğru oranla artması. Daha önce kısaca digitizer'lar konusuna değinmiş: bunların nasıl çalıştığını anlatarak, Digi-View Gold 4.0 digitizier'ını test etmiştik. Önümüzdeki aylarda aynı şekilde animasyon ve desktop video ile alakalı donanımları test ederek bunları dergimizde yazacağım. Bunun yanısıra hızlandırıcı kartlar hakkında da detaylı bir açıklama yazısı da hazırlayacağım. Bu sayede, animasyonla ilgilenenler kendisine en uygun hızlandırıcı kartı seçebilirler.

Bu arada animasyon mesleği gün geçtikçe ülkemizde de yerleşiyor. Değişik firmalar reklamlarını ya da jeneriklerini animasyon şeklinde yaptırıyorlar. Ama Amiga'yı bir türlü kullanmak istemeyen ya da güvenemeyen bir sürü insan var. Oysa Amerikan Uzay Araştırma Kurumu NASA bile roketlerin kontrolünü komple Amiga'ya devretmiş durumda. Avrupa'da birçok video ve reklam stüdyosu Amiga'yı profesyonel olarak kullanıma soktu. Ülkemizde Amiga'ya ait pek az video ve animasyon donanımı olduğu için, Amiga'nın bu konularda şimdiye kadar kullanılmaması normal. Animasyon konusunda Türkiye'de çok tutulan bilgisayar Macintosh'lar. Oysa Amiga'nın bu bilgisayardan kat kat üstün olduğu apaçık ortada. Nedeni de. bu bilgisayarları getiren firmanın satıştan sonra hizmetinin güçlü olmasından kaynaklanıyor. Firmanın eğitmiş olduğu elemanlar size istediğiniz konuda eğitim vererek bilgisayarı daha verimli olarak kullanmanızı sağlıyorlar. Firma, her konudaki MAC programını orjinal olarak getirip pazarlıyor. Amiga'da bu şekilde bir eğitim ve satış sonrası hizmet veren bir yer şu anda yok. Herkes Amiga'yı oyun için kullanmakta. Bayiiler de ellerinde bilgi olmadığından kullanıcıya yardımcı olamıyorlar.

Her neyse; bu kadar şikayet biraz fazla oldu gibi, fakat bunlar gerçekler. Gelelim konumuz olan video kayıt ve gösterim cihazlarına. Kayıt cihazları ikiye ayrılıyor: VCR *(Video Casette Recorder=video kaset kayıt cihazı)* ve Camrecorder *(Camera recorder).* İlk önce VCR cihazlarına değinelim. Her konuda olduğu gibi, burada da hem amatör, hem de profesyonel modeller mevcut.

Quad deck: İlk üretilen video kayıt cihazlarından. İsmi Quadruplex *(dörtlü)* kelimesinden gelmekte. 2 inch genişliğinde bantlara kayıt yapan bu cihazlar, hala bazı stüdyolarda kullanılmakta. Boyutları büyük bir buzdolabından biraz daha fazla. Paranız sınırlı ise ya da amatörce takılmak istiyorsanız, bu tür bir video kayıt cihazını pek tavsiye etmem. Çünkü bu cihazın düzgün olarak çalışması için, yaklaşık 100000 dolarlık donanım gerekir.

1 " deck: Bu kayıt cihazları quad deck'lere alternatif olabilecek ilk sistemlerdendir. Fakat son 15 sene içinde piyasadan silinmeye başladılar. Stüdyo depolarında veya büyük okul laboratuarlarında bulunabilirler.

U-Matic: Bunlar ilk 3/4" boyutunda kaset kullanabilen deck'lerdir. TRT dahil çoğu TV istasyonu hala bu cihazları kullanmakta. Ortalama fiyatları 2000 dolar civarında. Kasetleri ise 50 dolar *(20 dakikalık).* Ucuza mal olabilecek broadcast stüdyosunun alışveriş listesinde en üst sıralarda bulunur. Teknolojinin ilerlemesiyle U-Matic sistemine de ekler yapıldı. Bu sayede U-SP deck'leriyle hemen hemen her stüdyo işini yapabilirsiniz. Stüdyoların Chevrolet'i niteliğinteki profesyonellikle amatörlük arasında kalan bu cihazlar, daha çok teknik bilgisi olanlara hitap etmekte. Nedeni de sistemlerinin eski ve karışık olmasından kaynaklanıyor.

Dijital sistemler:

Son senelerde yüksek teknolojinin hızlı olarak ilerlemesiyle, tümüyle dijital olarak çalışan sistemler de türedi. Dijital sistemler kullanan bu cihazların profesyonel olanları arasında, Betacam, Betacam-SP, M-2, Hawkeye, Recam-type M ve Quartercam cihazları vardır. Aşağıda, günümüzde kullanılan çeşitli sistemlere kısaca değinilmiştir.

1/2" tape deck: İlk amatör kullanıma uygun cihazlar arasında yer alan bu deck'ler, çok kısa bir süre içinde piyasadan silindi. Nedeni, aynı şerit genişliğini kullanan iki video sisteminin *(Beta ve VHS)* dünya pazarlarını ele geçirmesi. Bu iki sistemin kaset boyutları farklı. Fakat video sinyali açısından ikisi de birbirine çok benzemekteler. Bu sayede tek bir kablo yardımıyla iki video sistemi arasında transfer yapmak mümkün. Her iki sistemin normal sinyalleri arasındaki tek fark beta sistemindeki sinyallerin çok az daha güçlü olmasıdır. Bu fark o kadar azdır ki, ancak hassas bir ölçü aletiyle ayırt edilebilir. Dünya pazarının yaklaşık %90'ı VHS sistemi tarafından işgal edilmiş durumda. Geçelim VHS sisteminin diğer rakiplerine;

8 **mm:** Beta-VHS sistemleri arasındaki savaşa girmek istemeyenler ya da her iki sistemde de tutunamayanlar 8 mm'lik manyetik şerit kullanan camcorder'ları piyasaya soktular. Bu sistem her iki sisteme *(VHS/Beta)* göre de çok daha avantajlı. Cihazların hem ağırlığı çok daha az; hem de görüntü kalitesi daha keskin.

İki büyük sistem de pazarı ayakta tutmak amacıyla sistemlerini geliştirdiler. Beta, resim kalitesini %25 artırarak SUPERBETA sistemini çıkardı. Ardından da ED-BETA *(ExtendedDefinition=genişletilmis tanımlama)* sistemini çıkararak görüntü kalitesini % 110 artırdı.

Buna karşın VHS cephesi de kendini güçlendirerek VHS-HQ'yu çıkarttı. Bu sistem, ancak Superbeta gibi HQ modda kaydedilen bir kaseti kaliteli olarak gösterir. Normal modda kaydedilen kasetleri ise, normal VHS gibi gösterir. Ardından VHS camcorder'ların boyutunu düşürmek için VHS-C sistemi çıkarıldı.

VHS sisteminin son iki versiyonu. S-VHS *(Super VHS)* ve S-VHS-C'dir. Bunların her ikisi de %5 oranında daha kaliteli görüntü verir. Fakat bu farkı anlayabilmek için yüksek çözünürlüğe izin veren bir TV ya da monitör kullanılmalı.

En son olarak da 8 mm'lik sistemin gelişmişi türedi. Bunlara X mm HD *(Hidh Definition)* adı verildi. Fakat piyasada daha çok Highband-8 ya da Hi8 ismiyle anılır.

Gelelim bütün bu sistemlerin resim kalitelerine;

VHS - 1/2" *(inch)* genişliğinde bantlarda 240 ekran satırı kaydedilebilmekte. En düşük çözünürlüklü ev tipi kayıt cihazı.

Beta - l/2'"lik bant kullanır. Fakat kaset fiziksel olarak VHS'ten küçüktür. Çözünürlüğü 240-250 satırdır. Resim kalitesi. VHS'e göre çok hassas bir farkla daha iyidir.

SuperKeta - l/2'"lik normal bela kaseti kullanır. 300 satıra izin verir.

KDBeta - l/2'"lik kasete 500 satır kaydedebilir. Kaset, yüksek manyetik yoğunluklu olmalıdır.

VHS-C - l/2'"lik bant kullanan bu sistem, 240 satırdır. Kasetleri VHS'ten daha küçüktür. VHS'ten sonra çıktığından biraz daha kalitelidir.

VHS-HQ - 1/2" kaset genişliği. 240 resim satırı kaydeder. VHS'ten daha kalitelidir; fakat bu yine de broadcast sütüdyolarında kullanıma yetmez.

S-VHS - l/2'"lik kaset kullanır. Kaset ölçüleri VHS'le aynı. Fakat manyetik şerit üzerinde kullanılan maddenin yoğunluğu sayesinde 400-420 satırlık bir çözünürlük kullanabilir.

S-VHS-C - S-VHS'le çok benzeşen bu cihazların çözünürlükleri de aynıdır.

8 mm - l/4'"lik kaset kullanır. 260-2X0 satıra izin verir. Kasette kullanılan şerit metal alaşımı olduğundan resim kalitesi VHS'e göre daha fazladır.

Umarım, bu yazı en uygun video kayıt cihazını seçmenize yardımcı olur. Size tavsiye edebileceğim en uygun cihaz. S-VHS sistemini kullanan bir videodur. Bunların fiyatı, yaklaşık 4-6 milyon TL arasında değişmekte. Fakat maddi durumu kısıtlı olanlar için VHS-HQ'lari tavsiye edebilirin.

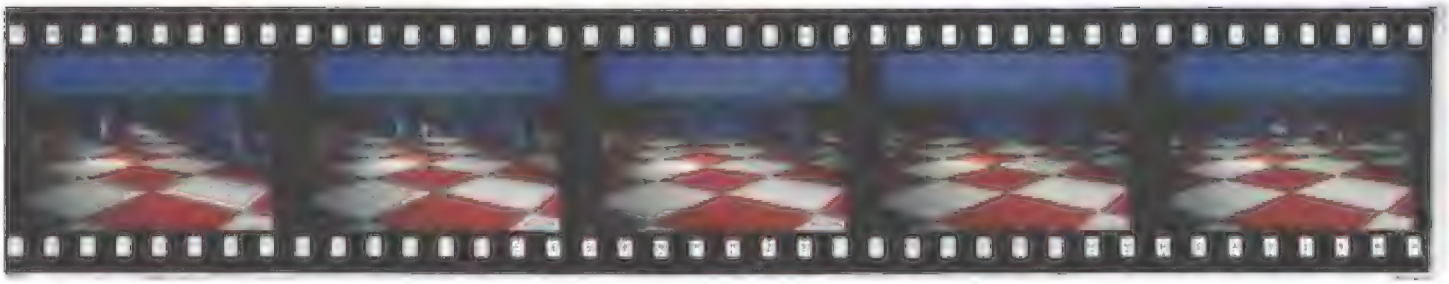
Hangi videoyu seçerseniz seçin, animasyon/desktop video işine gönül vermişseniz, sonuçta bir *(hatta iki)* video kayıt cihazı almanızda fayda var. Yaptığınız animasyonları disketlere kaydetmeye kalkıştığınızda disket kapasitesi size büyük sorun olur. Şöyle güzel, HAM modunda hesaplatılmış uzun bir animasyon, anında disketi dolduracak. Harddisk ise 5-10 animasyondan sonra dolmaya başlayacağından hazırladığınız animasyonları saklamanız için tek çözüm, video kayıt cihazları. Tabii aranızda parası olanlar yine de video kullanmamakta direnip büyük kapasiteli *(min. 100 MByte)* harddisk ya da kayıt edilebilir optik disk alabilirler. Fakat bu kadarı da biraz abartı olabilir'.!

S C U L P T / A N I M A T E 4 D
can sıkıcı kısmın sonu.....

Bu ay Sculpt/Animate 4l)'de inceleyeceğimiz konu. Tools menüsü. Bu menüde yine obje yaratma ve değiştirme işlemleri sırasında kullanabileceğiniz bazı yardımcı fonksiyonlar var. Bunlardan ilk ikisi SKLECTOR ve DKSKLKCTOR. İkisinden herhangi birini seçersem/, üç pencerede tie birer kulu belirir. Bu kutuların rengi ve görevi, seçilen fonksiyona bağlıdır. I ger ilk fonksiyon olan selector'u seçerseniz, kulu sarı renkte olacak. Diğer fonksiyon ise, kulunun rengini mor yapar. Selector yardımıyla pencerelerin gösterdiği sahne kesitinde istediğiniz noktaları seçebilirsiniz. Deselector ise. lam tersi işlem yaparak sahne kesitinde seçilmiş olan noktalan seçilmemiş konumuna getirir. Her iki fonksiyonu da kullanmak gayet basittir. Seçilecek *(ya da söndürülecek)* noktaları. üzerlerine kutuyu getirerek rahatlıkla seçebilir ya da söndürebilirsiniz.

MAGNET. fools menusunun üçüncü fonksiyonudur. Aslında bu fonksiyonun iki ayrı seçeneği olduğundan, buna alımcını de denilebilir. MAGNET/ATTRACT seçilmiş olan noktaların, koordinat göstergecinin .bulunduğu yere yaklaşmalarını sağlar. Bu yaklaşım, sanki bir mıknatıs kiralından çekiliyormuş hissini verdiği için. fonksiyona magnet *(-mıknatıs)* ismi verilmiş. MAGNET /REPEL ise öncekine göre ters işlem yaparak noktaların merkezden *(koordinat göstergeci)* uzaklaşmalarını sağlar. Bu da iki eş kutuplu mıknatısı birbirine yaklastırdığınızdaki gibi olmakla. Her iki fonksiyon da koordinat göstergecini at nalı şeklinde mıknatısa döndürür. Mıknatısı kullanmak da gayet basit: gerekli noktaları seçtikten sonra koordinat göstergecini merkez olacak noktaya getirin ve fonksiyonlardan birini çağırın. Koordinat göstergeci mıknatıs seklini alacaktır. Bunun yerinin kaydırmak için mouse işaretçisini üç pencereden birinde yeni yerleşeceği yere getirip sol tuşa basmanız yeterli. Mıknatısın etkisini göstermesi için. sol tuşu basılı tutarken sağ tuşa basmanız yeterlidir. Mıknatısı bırakmak için. sadece sağ tuşa kliklemelisiniz.

CURVE *(<sağ Amixa>+<U>).* birbirine otomatik olarak bağlanan doğrular yaratmaya yarar. Bu şasede, bir objenin karışık olan yüzeylerini daha rahat bir şekilde dizayn edebilirsiniz. Sol tuşla koordinat göstergecini kaydırıp yeni nokta eklemek için. sol tuş basılıyken sağ tuşu kliklersiniz. Koordinat göstergecinin bulunduğu pozisyona nokta eklenecek ve bu nokta son yaratılan nokta ile birleştirilecek. Eğer fonksiyonu a/ once çağırdınızsa. ilk noktayı yaratmanız gerekecek. Ancak ikinci noktayı koyduğunuzda bu iki nokta birer doğru yardımıyla birleştirilecek. Bu fonk-



Superbase PROFESSIONAL

MAH MU RE UNYEU

FORMS EDITOR:

Superbase Professional'm Forms Editor'ü herbiri aynı ölçüde faydalı ve diğerinin tamamlayıcısı olan bir program içindeki üç program olarak düşünülebilir.

Forms Editor ile belirli bir dosya için bir form düzenleyebilir ve sonra dosyadaki dataları ekranda görüntülemek ve yeni data girişi için her iki dosyayı da kullanabilirsiniz. Bu şekilde Forms Editor, Superbase'in Form View seçeneğine benzer özellikleri içerir; tabii ki daha güçlü ve önemli konularla beraber.

En önemli özellik, farklı dosyalardaki dataları karşılaştırma işlemine benzer bir yolla çalışmasıdır. Burada Form Editör oldukça kabiliyetli bir şekilde birden fazla Superbase dosyasından data alıp tutabilir ve onlarla işlem yapabilir. Bir form. aynı anda iki ya da üç (hatla daha fazla) dosyadan alan ya da kayıt görüntüleyecek şekilde tanımlanabilir.

Data girişi için form tanımlama, her satıra ayrı bir alandan veya ayrı bir kayıttan, hatla ayrı bir dosyadan bilgi saklayacak şekilde yapılabilir.

Bu özellikler dışında Forms Editor tam bir dizayn ve çizim paketidir. Sağladığı olanaklar; çok sayfalı formlar yaratmak, renklendirmek, çizgiler, kutular ve yazılarla süslemek olarak sayılabilir. Mouse'u birkaç kez klikleyerek sayfadaki herhangi bir özelliği biraz değiştirmeye imkan veren geniş olanaklı bir editleme setine sahiptir. Başka programlarda oluşturulmuş şirket logosu, mektup başlıkları gibi grafik resimleri kullanmak için de kullanılabilecek seçeneğe sahiptir. Form bir kez dizayn edildikten sonra, printer çıkışı alınıp fotokopi ile çoğaltılabilir ve günlük iş yazışmalarında kullanılabilir.

İş alanındaki kullanımlarda; faturalar, masraf formları, stok kontrol, pazarlama anket formları gibi geniş bir uygulama alanı vardır. Tabii farklı alan kullanımları için değişik formlar yaratılabilir; ancak tabii ki bunları iyi araştırmak ve esaslarını öğrenmek gerekir.

Forms Editor'ün diğer bir kullanım alanı da. rapor üretmektir. Biliyorsunuz, Superbase Professional zaten bir raporlama özelliğine sahip. Ancak Forms Editor rapor tanımlama sınırlarını genişletiyor ve rapor analizi özelliğini ekliyor. Burada, birden fazla dosyadan dataları toplayıp özetlemek tıpkı tek bir dosya ile çalışılıyormuşcasına kolaydır. Forms Editor. böylece raporlamaya çok büyük bir esneklik getirir. Çok sayfalı raporlara ayrı sayla başlıkları ve sayla toplamları da verilebilir.

Forms Edilor, çeşitli versiyonlarda farklı farklı yerlerde bulunur. Superbase Professional'in 3 disketlik versiyonunda SBFormed etiketli diskettedir. Çalışma sistemini anlamak için çok önemli birkaç konu vardır. Biz burada Forms Editor'ün ana tanımlamalarından başlayarak formları ve sayfaları, bunların nasıl tanımlanacağını ve açılacağını, sonra da diskete kaydetme yöntemini anlatacağız. Bu tanımlamaları önce tek sayfalık formlardan başlatacağız. Sonra da değişik kullanımları ve disketteki dosyalarla birleştirilmesine değineceğiz.

FORMLAR ve SAYFALAR:

Genel kullanımda "FORM" terimi, geniş bir yazışma materyalini kapsar: faturalar, bilgi giriş formları, müşteri kabul vs. Ancak biz bu açıklamalarda ve Forms Editor programında FORM terimini. "SAYFA"'ların birleşimi şeklinde düşüneceğiz.

Bir sayfanın büyüklüğü. 66 satıra yazılabilecek 240 karakter olarak düşünülebilir. Ekranda bir sayfanın sadece bir bölümünü görebilirsiniz: farklı bölümleri görüntüye getirmek için kaydırma çubuklarını kullanmalısınız.

Bir sayfayı aralıksız yanyana dizilmiş üç A4 yaprağı olarak düşünebilirsiniz; her yaprak 80 karakterlik 66 satır içerir. Bir sayfanın printer çıkışını almak istediğinizde, bu üç yapraktan seçtiğiniz bölümün dökümünü alırsınız.

Formlar ve sayfalar arasında farklılık yaratmanın ana avantajı, esnekliktir. Bunun anlamı, sayfaları kendi üzerlerinde düzenleyip kaydettikten sonra, farklı sayfalardan form oluşturma imkanı sağlamasıdır. Aynı sayfa ya da sayfaları farklı formlarda kullanmak; aynı sayfayı bir formda tekrarlamak mümkündür. Bir formu sayfa sırasını değiştirerek, araya sayfalar sokarak ya da silerek değiştirmek mümkündür.

Formlar ve sayfaların farklarını 4 ana kuralla özetlemek mümkün:

1. Bir form bir ya da daha çok sayfadan oluşabilir.
2. Bir form tek sayfadan oluşuyorsa, sayla ya da form olarak kaydedilebilir.
3. Birden fazla sayfadan oluşan bir form, sadece form olarak kaydedilebilir.
4. Bir form açık durumdayken diğer bir form yüklenemez. Fakat o anki forma eklenmek üzere bir sayfa yüklemek mümkün.

Superbase; form olarak kaydedilen dosyaların isimleri sonuna ".sbv" uzantısını eklerken, sayfa olarak kaydettiğinizde ".pg" uzantısını koyar.

OBJELER:

Bir sayfaya yazı ya da grafik gibi herhangibir şey ekleyeceğinizde. Forms Editor onu bir **"OBJECT"** olarak tanır. Bir çizgi, bir alan. bir yazı satırı, bir saha ve bir resim gibi tüm ayrıntılar, program tarafından ayrı birer obje olarak kabul edilir. Böylece program bunların tamamını sayfanın elemanları olarak muhafaza eder. Bir resmin ayrı bölümlerinin ayrıntılarını saklamaksızın ekrana bir resmi yerleştirmenize izin vermesi yönünden diğer çizim ve dizayn paketlerinden farklıdır.

Bu özellik Forms Editor içinde **"OBJECT-ORIENTED"** olarak adlandırılır ve özellikle bir sayfanın editlenmesi konusunda çok fazla avantaja sahiptir. Bu, sayfadaki bir bölümü seçerek değiştirmeyi çok kolaylaştırır. Örneğin seçilen objeyi yeni bir pozisyona getirmek ve onun boyutlarını değiştirmek gibi. Diğer bir avantajı da printer çıkışında görülür. Forms Editor'ün obje tiplerinin yalnızca bir kısmını printer'a göndermesini sağlayabilirsiniz: örneğin sayfadaki yazıları hariç tutabilir ya da gölgeli alanları yazmamasını isteyebilirsiniz.

Forms Editor. 6 tip obje tanır:

Sahalar (Area)
Kutular (Box)
Çizgiler (Line)
Resimler (Image)
Yazılar (Text)
Alanlar (Field)

Sahalar ve resimler dışında, bu tiplerin temsil ettiği her obje'nin değişik modelleri kullanılabilir. Örneğin çizgi bir doğru, kutu da bir dikdörtgendir. Sahalar, kutularla doludur; kutuların hepsi aynı renk ve kalıplarla doldurulmuştur. Resimler, her-

hangibir çizim programı ile yapılıp bir Forms Editor sayfasına alınırlar.

Genel olarak ekrandaki her bağımsız eleman ayrı bir objedir. Bu yüzden bir satır yazı ya da grafik bir tek obje olarak kabul edilir. Birçok objeden meydana gelen bir satır (ya da ekranda bulunan başka bir kalem) oluşturmanız mümkündür; böylece, bir sürü kısa kısa satırdan uzun bir satır yapabilirsiniz.

Tanımlanan her objenin aktif hale geçebilmesi, ona tanımlanan göreve bağlı olarak gereken işlemle olur. Yani, bir tek objenin tanımlandığı bir çizgi çizildikten sonra mouse düğmesine basmak, bir yazı objesine karakterleri girdikten sonra RETURN tuşuna basmak gibi olacaktır.

ALANLAR (FIELDS):

Alanlar, Forms Editor ile Superbase arasında iletişimi sağlarlar. Bunlar, dosyaya data girişi ya da dosyadan data okuma için Superbase'deki bir formu kullanmanıza olanak sağlayan elemanlardır. Alanlara validation ya da calculation formülü iliştirerek, dosyanın kendi data işleme kapasitesine bir şekil verebilirsiniz. Bu özellikleri kullanarak bir form içinde farklı dosyalar arasında bağıntılı iletişim oluşturabilir ya da alana bir data girişi yapıldığında sonucu otomatik olarak hemen hesaplayan bir form yerleştirebilirsiniz.

Alanlar da çizgi ve yazı gibi obje olmakla birlikte, iki ana farklılıkları vardır: Birincisi, forma eklenen alanın bir Superbase dosyasında mevcut olması gerekmesidir. İkincisi ise, alan içeriğinin Superbase'de kullanılana kadar ekranda görüntülenmemesidir; bunun yerine. Forms Editor içeriğin görüntüleneceği bir alan kutusu çizer. Formu Superbase'den kullanmaya başladığınızda, alan ya belirli bir kaydın içeriğini görüntüleyecek ya da data girişine hazır olarak boş bekleyecektir.

MENÜLER ve DİYALOG PENCERELERİ:

Forms Editor fonksiyon ve kontrolü için beş pull down menu mevcuttur. Bu menüler normal Superbase menüleri gibi çalışırlar. Her menünün bir başlığı vardır.

Diyalog pencereleri de Superbase içinde görmeye alıştığımız diyalog pencereleri ile aynı. Kullanıcı ile program arasında diyalog sağlayan bu pencereler, bu kez tabii ki farklı seçeneklerle.

Buradaki diyalog pencerelerinin diğerlerinden en önemli farkı, bazı diyalogların CANCEL düğmesini içermemesidir. Bu durumda pencereden çıkış için mutlaka OK düğmesini kullanmak zorunda olacağınızdan, bu denemeleri açıklamalarımızı okuduktan sonra yapmalısınız.

FORMLARLA ÇALIŞMAYA BAŞLAYALIM:

Forms Editor'ün menü seçeneklerini yapacakları işe göre tanımlayalım, bu kez isterseniz.

YENİ BİR FORM YARATMA:

Yeni bir form oluşturmaya **Project** Menü'deki **New Form** seçeneği ile başlanır. Ancak Forms Editor'ü yüklediğinizde de ekrana, yeni bir formun ilk sayfası olarak kullanabileceğiniz başlıksız boş bir sayfa gelir.

New Form seçeneği, halihazırda bir form açık durumdayken de seçilebilir. Disketten yeni bir form seçip yükleyip editleyebileceğiniz gibi yeni bir form oluşturup diskete kaydedebilirsiniz. Sonra tekrar yeni bir form oluşturmak isterseniz, bu menü kalemini seçerek bellekten önceki formu temizleyebilirsiniz.

YENİ BİR SAYFA YARATMA:

Project Menü'deki **New Page** seçeneği, o anki sayfanın arkasına bir boş sayfa ekler. Örneğin o anda ekranda 2 numaralı sayfa açıksa, yeni sayfaya sayfa numarası olarak 3 verilecektir. Yani bu seçenek sayesinde bir forma yeni bir sayfa eklemek mümkün olur; çünkü o an hazır olan sayfaları silmez.

Yeni bir form oluştururken, formun ilk sayfasına bir obje yerleştirilene kadar **New Page** seçeneği hayalet kalem olarak görüntülenir.

BİR FORMU AÇMA:

Project Menü'deki **Open Form** seçeneği, disketten hazır bir formu yüklemek için kullanılır. Bu seçenek ya daha önce hazırlanmış bir formu düzeltip değiştirmek ya da görüntülemek için kullanılır.

Seçenek işaretlendiğinde, o anki direetory'de bulunan form dosyalarını (.sbv uzantılı) listeleyen bir diyalog penceresi görüntülenir. Bu listeden istediğiniz dosyayı seçerek yükleyebilirsiniz. Bellekte bir form açık durumdaysa. **Open Form** seçeneği ile açılan yeni form eskisi ile değişir. Yani bu seçenekle iki formu birleştirme imkanı yoktur. Ancak Open Page seçeneği ile yeni bir sayfa eklenebilir.

BİR SAYFA AÇMA:

Diskete daha önceden kaydedilmiş bir sayfayı açmak için, **Project Menü**'den **Open Page** seçeneği kullanılır. O an açık olanla yer değiştirmesi dışında, **Open Page** de aynen Open Form gibi çalışır. Bu seçenekle de ekrana o anki direetory'de bulunan sayfa dosyalarını (.pg uzantılı) listeleyen bir diyalog penceresi açılır. Fakat listeden bir sayfa seçtiğinizde, formun o anki sayfasının arkasına ilave edilecektir. Örneğin 4 sayfalık bir formunuz açıksa ve o anda ekranda görüntülenen sayfa 3 ise, yüklediğiniz sayfa 4 olacak ve önceki sayfa 4, 5. sayfa olacaktır.

Open Page, eskilerden yeni bir form oluşturmanıza da izin verir. Bunu yapmanın bazı yolları vardır:

. Tek bir sayfayı yükleyerek değiştirmek
. İki formu arka arkaya eklemek
. Diğer formlardan sayfalar kullanarak yeni bir form yaratmak
. Sayfaları tekrarlamak

Open Page, daha önceden Save Page seçeneği kullanılarak tek tek sayfa olarak kaydedilmiş (.pg uzantılı) sayfa dosyaları ile çalışır. Save Form seçeneği ile kaydedilmiş bir dosyayı bu seçenekle yükleme imkanı yoktur. Bir formdaki sayfalan diğerinde kullanmak isterseniz, form sayfalarını ayrı ayrı kaydetmelisiniz. Bir sayfayı diskete kaydettiğinizde, sayfanın o anki sayfa numarası kullanılmaz. Bunun nedeni, aynı sayfayı aynı formda kullanabilmeniz yani tekrarlayabilmenizdir.

Tabii ki uygulamada aynı sayfadan oluşan birkaç sayfalık formlar kullanılmaz. Bu özellik, sayfalarında küçük farklılıklar olan formları oluştururken avantajlıdır. Sayfaları ekleyerek sonradan değişikliklerini yaparsınız.

O ANKİ SAYFAYI DEĞİŞTİRMEK:

Page Menü'deki ilk üç kalem olan **Go to. Next** ve **Previous** seçenekleri ekranda o anki sayfayı değiştirmenizi sağlar. Bu seçenekler, sadece o an açık olan sayfalarla çalışır.

Go **to,** açılacak sayfa numarasının girileceği bir diyalog penceresi görüntüler. İstenen sayfa numarası buraya girilerek RETURN tuşuna basılarak belirtildiğinde. Forms Editor onu sayfa ekranına getirir ve o anki sayfa yapar.

Next, bir sonraki sayfaya geçişi sağlar. Mesela o anda 3 numaralı sayfa açıksa. Next seçeneğiyle 4 numaralı sayfa o anki sayfa yapılır.

Previous, bir önceki sayfaya geri dönüsü sağlar.

BİR FORMU KAYDETMEK:

Project Menu deki **Save Form** seçeneği ile o anki form'un diskete kaydedileceği ismi soran bir diyalog penceresi açılır. Halihazırda mevcut bir form ismi verilirse, program size dosyanın yeni şekliyle üstüne kaydedilip katledilmeyeceğim sorar. Form dosyasının eski isimde yeni halinin saklanmasını istiyorsanız. ÖK düğmesini klikleyerek bunu kabul edersiniz. Cancel düğmesini klikleyip sonra da yeni bir isim vererek kaydedebilirsiniz.

Bu seçeneğin ana kullanımı, o anki formun tüm sayfalarını bulunduğu sırada saklamaktır. Form tek sayfalıksa. bir sayfalık form olarak kaydedilir. Save Form seçeneği ile dosya, diskete isminin sonuna ".sbv" uzantısı eklenmiş olarak kaydedilir.

BİR SAYFAYI KAYDETMEK:

Project Menu deki **Save Page** seçeneği, o anki sayfayı diskete kaydetmek için kullanılır. Tıpkı Save Form seçeneği gibi. bu seçeneğin de bir diyalog penceresi vardır. Save Page, kayıt esnasında sayfa numaralarını umursamaz. Bu seçenekle kaydedilen bir sayfa, çok sayfalı bir form içinde kullanılabilir. Sayfa dosyaları, diskete isminin sonuna "pg" uzantısı eklenerek saklanırlar.

DİSKET İŞLEMLERİ:

Bu işlemler: disketin directory sine bakmak, directory değiştirmek, disketten form ya da sayfa dosyalarını silmek için yapılırlar.

Directory Değiştirmek:

Forms Editor içinde directory ya da sürücü degiştirmek istendiğinde. **Project Menü**"deki **Directory** seçeneği kullanılır.

Durum:

Project Menü'deki **Status** seçeneği. sistemin çeşitli durumları hakkında bilgi almak için kullanılır. Seçenekle ekrana aşağıdakileri gösteren bir diyalog penceresi açılır:

.Açık Superbase dosyaları
. O anki director)
. O anki formun sa> la saj ısı
. Diskette kalan boş yer
. Boş bellek miktarı

Form ve Sayfaların Silinmesi:

Project Menü'deki Remove **Form** ve **Remove** Page seçenekleri, sırayla disketteve sayfa silmek için kullanılırlar.

Ekran Çözümlemesi:

Project Menü deki **Resolution** seçeneği, ekran çözümlemesini ve renk sayısını ayarlamak için kullanılır. **Interlace On.** ekranı interlace'e çevirir: renk sayısı 4, 8 ve 16 renk olarak tanımlanabilir. Tespit edilen çözümleme ve renk sayısı seti. form ile birlikte diskete kaydedilir: dosya yüklendiğinde, bu set de otomatik olarak yerleşir.

BİR SAYFANIN DÜZENLEMESİ:

Bir sayfanın düzenlenmesi dendiğinde, yapılabilecek aktiviteler şunlardır:

. Sayfada görüntülenecek farklı obje tiplerinin seçimi
. Sayfaya objeleri eklemek
. Obje boyutlarını büyütmek
. Objeleri yerleştirmek
. Objelerin renk ve kalıp gibi vasıflarını belirlemek
. Objeleri sıraya dizmek

DİZAYN ARAÇLARI:

Set Menü seçenekleri, iki gruba ayrılmışlardır. Yukarıdaki grup objeleri sayfaya eklemek için kullanıldığından bunları DİZAYN ARAÇLARİ olarak tanımlayacağı/. Line ve Box gibi objeler diğer çizim programlarındaki gibi istenen pozisyon kliklenerek başlatılır ve düğme bırakılarak uzatıldıktan sonra bitiş noktasında ikinci kez klik yapılır. İşlemden vazgeçme yolu ise, sağ mouse düğmesine basmak. Field, Calculation ve Validation araçları ise birer diyalog penceresine sahiptirler ki. bunları yeri geldikçe açıklayacağız.

FIELDS (ALANLAR)

Bir sayfaya bir alan eklemeden önce, istenen alanın bulunduğu Superbase dosyasını açmak gerekir. Bunun yolu. **Project Menü** "den **Open File** seçeneğini kullanmaktır. Bu seçenekle açılan File diyalog penceresinden kullanmak istenen dosya seçilerek açılır. Dosya yüklenir, fakat ekranda herhangi bir değişiklik olmaz. Bu anda dosya sadece alanlarını kullanmanız için "hazır duruma gelmiştir. Artık bu dosyadan islenen alan sayfanın herhangi bir yerine yerleştirilebilir. Aynı sayfaya birden fazla dosyadan alanlar ekleyebilir, hatla aynı alanı sayfanın muhtelif yerlerinde tekrarlatabilirsiniz.

Bir dosyaya alan ekleme prosedürü aşağıdaki gibidir:

1. **Set Menü'den Field** seçilir.
2. fields seçeneği diyalog penceresinden alanın vasıfları belirlenir. Bu pencerede iki seçenek vardır: Auto Field Name ve Auto Field Borders. Auto Fields Names seçilirse, text objesi olarak sayfaya seçilen alanın ismi alan kutusunun soluna standarl sisiem fonluyla eklenir. Auto Field Borders seçilirse, sayfaya eklenen alan kutusu çerçeveli olarak yerleşir. Seçeneklerden hiçbiri seçilmezse, alan kutusu kesikli çizgi ile çizilerek yerleştirilir ve ismi yazılmaz.
3. Artı şeklindeki kursor sayfanın istenen yerine yerleştirilir ve sol mouse düğmesine basılır.
4. Çıkan Fields diyalog penceresinden istenen alan ismi bir kez klikleyip OK kutusu işaretlenerek ya da isim iki kez kliklenerek seçilir. Alan açık olan diğer bir dosyadan seçilecekse, önce diyalog penceresinin etiketi altındaki alan ismi satırının yan tarafındaki ok kliklenerek istenen dosya isminin görüntülenmesi sağlanır: sonra da ona ait alanlar içinden istenen alan seçilir.
5. Seçilen alan, kursoru sayfanın ilk kliklediğiniz noktasına yerleşir.

LINES (ÇİZGİLER)

Forms Editor içinde yatay ve dikey düz. çizgiler çizebilirsiniz. Bu işlem. **Set Menüden Line** seçeneği ile yapılır. İşaretçiyi çizginin başlangıç pozisyonuna yerleştirip sol mouse düğmesine bir kez basılır. İşaretçi sağa, sola, yukarı ve aşağı hareket ettirilerek bu noktadan başlayıp istenen yöne uzayan çizgi çizilir. Yeterli uzunluk sağlandığında, mouse'un sol düğmesine bir kez daha basılarak çizgi sonlandırıhr. Çizim esnasında. Forms Editor çizgiyi noktalı olarak gösterir. Son nokta verildiğinde, çizgi o an seçili renk, kalınlık ve kalıpta sayfaya yerleşir.

BOXES (KUTULAR)

Kutular. **Set Menü** "deki **Box** seçeneği kullanılarak çizilir. Tıpkı çizgilerde olduğu gibi. başlangıç noktası sağ mouse düğmesi kliklenerek belirtilir: işaretçi istenen yönlere çekilerek (düğmeyi basılı tutmadan tabii) istenen büyüklüğe getirilir ve bir kez daha kliklenerek diğer köşesi ile kutu çizimi tamamlanır. Bunu yaptığınızda. Forms Editor kutuyu o an seçili renk. kalınlık ve kalıpta çizecektir.

AREAS (SAHALAR)

Set Menü'den Area seçeneğinin fonksiyonudur ve o anki ön zemin renginde ve kalıba uygun olarak doldurulmuş bir kutudur. Kutu çizimi ile aynı mantıkla çizilir.

TEXT (YAZI)

Set Menü nün **Text** seçeneği, ekrana diğer objelerle birlikte yazı objeleri koymak için kullanılır. Bu seçenek işaretlenip kursor istenen yazı satırının başlangıcına yerleştirilir ve karakterler girilir. Bunu yaptığınızda, karakterler ekranda seçili renk. stil özellikleri ile ve seçilen fontla görüntüleneceklerdir. Mouse tuşuna ya da RETURN tuşuna basmak işlemi tamamlayacak ve yazıyı ekrana sabitleyecektir.

Yazı girilirken herhangibir hata yapılırsa, normal yazım hataları gibi ok tuşları ile Del ve Backspace tuşları kullanılarak hatalar düzeltilebilir.

IMAGES (RESİMLER)

Forms Editor, herhangibir çizim boyama programında oluşturulmuş bir resmi, hazırladığınız formun içine yüklemenize izin verir. Bu olanakla, çizim programlarından birinde şirket logosu tanımlanıp

ekran formu ile birleştirildikten sonra yazışmalarda sabit başlık olarak kullanılabilir.

Forma bir resim yerleştirmek istediğinizde. Forms Editor ile çalışmaya başlamadan önce resmi o anki directory'ye yerleştirmeniz en iyisidir.

Bu iş için. **Set** Menü'deki **Image** seçeneği kullanılır. Seçeneği işaretleyip, işaretçiyi resmin görüntülenmesini istediğiniz bölümün sol üst köşesine yerleştirin. Klikleyin ve resmi yerleştirmek istediğiniz kutu büyüklüğünü ayarlayın (tıpkı kutu çizer gibi) ve sağ alt köşede bir kez daha klik yapın. Bitiş kliğinden sonra, ekrana resim dosyasını seçmeniz için bir diyalog penceresi açılır. İstenen resim buradan seçildiğinde kutuya yükleme işlemi başlar. Bu işlem için önemli olan, resim için küçük değil büyük kutu açmak gerekmesidir. Zira resme büyük gelen kutuyu küçültmek çok kolaydır ama kulu resme küçük gelirse kutuyu büyütemezsiniz.

Printer çıkışında cihazların uyumsuzluğu nedeniyle, forma alınan resimlerde bazen çarpıklık olabilir Bu durumda, kullandığınız konfigürusyonu ayarlamanız gerekir.

Resmi küçültmek için. **Set** Menü'deki Size seçeneği kullanılır. Resim kutusunu sadece sağ yanlardan küçültebilirsiniz.. İslediğiniz sonucu alamıyorsanız. çizim programınızdan ana resminizi düzeltmelisiniz.

Forma eklenebilecek resim sayısı, bellekle sınırlıdır.

ATTRIBUTES (VASIFLAR):

ATTRIBUTES PENCERESİ

Edit Menü'den **Attributes** seçildiğinde, kullanabileceğiniz, vasıfları içeren bir pencere açılır. Pencereyi ilk açtığınızda, yalnızca üst bölümü görünür. Pencerenin sağ alt köşesindeki baklava biçimindeki kutucuğu kliklerseniz pencerenin tamamının görüntülenmesini sağlayabilirsiniz. Aynı kutucuğu bir kez daha kliklemek. pencereyi tekrar küçültecektir. Pencere ekranın herhangi bir yerine yerleştirilip formu düzenleme esnasında olduğu gibi, kapatılıp gerektiğinde açılarak da kullanılabilir.

Pencere aşağıdaki seçimleri yapmanıza imkan verir:

. Çizim kaleminin rengi

. Arka zemin rengi

. Çizgi, kulu ve sahaların çizileceği kalıp desenler

. Normal, *İtalik,* **Bold** ve Altçizgili olarak yazı stilleri

. Alan içeriğinin sağa, sola yapışık ya da ortalanarak yazılması

. Kullanıcının dala girişini engellemek için bir Field ya da Calculation alanını yazmaya karşı koruma

. Çizgi kalınlığı

. Renk paleti

. Obje print durumu; hır grup objenin prinler 'dan çıkması ya da çıkmaması buradan sağlanır.

Bu değerleri set etmek için işaretçi değiştirilecek kutuya getirilir ve kliklenir.

Pen/Paper Selector (Kalem/Kağıt Seçici):

Bu seçenek, çizilecek bir sonraki obje için arka ve önzemin renklerini tespit eder. Pencerenin sol üst klişesinde bulunan kutu içindeki yuvarlak, o anki önzemin rengini gösterir. Yani bu renk kullanılacak kalemin rengidir. Kalem rengini, renk panelindeki 16 renkten birini (resolution 16 renge ayarlıysa) seçerek değiştirebilirsiniz. Öncelikle kalemin mı. Yoksa kağıdın mı rengini değiştireceğinize karar verin. Kağıt rengini değiştirmek için. kutunun önzemin rengini gösteren yuvarlak dışında kalan kısmı kliklemeli ve renk seçmelisiniz.

Pen ve PeniPaper Renk M odları:

Kalem/Kağıt seçici yanında en üst sıradaki ilk iki kutu ile seçilirler. Forms Editor'de renk kullanımı için iki renk modu vardır. Üstteki ikinci kutucuk olan *Pen* modunda. kağıt rengini değil, sadece kalem rengini değiştirirsiniz. Tüm objelere, seçilen kalem renginde mevcut kağıt yani zemin üzerine çizilir. Bu mod. programın tanımlı ınodudur. Üst satırda üçüncü kutucukla seçilen *Pen/Paper* modunda. her iki zemin için de renk seçilebilir. Bu modun ana uygulaması yazı ve sahalardır. Bu modu bir örnekle açıklayalım: Önce Set menüden Text'i, sonra da Edit menliden Attributes"! seçin. Sonraki adım.

kağıt/kalem modu için kutucuğu kliklemelisiniz. Kalem/Kağıt Seçicisini kullanarak kalem rengini mavi. kağıt rengini de kırmızı olarak belirleyin. Artık sayfanın istediğiniz yerini klikleyerek yazınızı girebilirsiniz. RETURN tuşuna basarak girişi tamamladığınızda, kırmızı zemin üzerine yerleşen mavi yazıyı göreceksiniz.

Colour Palette (Renk Paleti):

Renk Paleti, o an mevcut renkler yerine yeni renkler atamanıza ve ekranda çizilmiş bulunan objelerin reklerini değiştirmek için kullanılır. Herhalde hepimizin renk paletinin nasıl değiştirileceği konusunda bir fikri var. Seçenekle, normal çizim programlarındaki gibi renk değiştirme penceresi açılır. Bu pencerede, değiştirilecek renk seçilir; içindeki kırmızı (R), Mavi (B) ve Yeşil (G) oranları değiştirilerek yeni renk oluşturulur.

Object Print Status
(Obje Print Durumu):

En üst sıradaki son kutucukla ayarlanır. Bu özellik, bir objenin print edilip edilmeyeceğini tespit etmek için kullanılır. Bir formun tüm objelerinin printer çıkışında bulunması sağlanabileceği gibi. sadece belirli tip objelerin çıkışı sağlanabilir. Obje Print Durumu kutusu seçili durumdayken, seçilen hiçbir obje printer'dan çıkmayacaktır. Eğer bir objenin print edilmemesini istiyorsanız, önce objeyi çift klik yaparak işaretleyin, sonra Print Durum kutusunu seçin.

Text Styles (Yazı Stilleri):

Bu seçenekler Kalem/Kağıt Seçicisinin yanındaki ikinci sırada yeralan ve stileri"X" harfiyle temsil eden 4 kutuda sıralanırlar. Bunlar, soldan sağa doğru; normal, **kalın,** altçizgili ve *italik yazı* stilleridir. Tabii bu stillerin çeşitli kombinasyonlarını kullanmak da mümkün.

Field Justification
(Alandaki Yazı Yerleşimi):

Alan kutusu içine yazılacak olan yazının yerleştirilme esasının tanımlandığı bu seçenek, bir kaydırma çubuğu şeklinde yazı stili kutularının devamında yer alır. Üç alternatifi vardır: Data, alanda sağ ya da sol kenara yapışık veya merkezlenmiş olarak yerleştirilir. Tanımlı şekli değiştirmek için kutudaki kare şeklindeki işaretçiyi istenen yöne çekmek gerekir.

Tüm alanlar aynı justify ile tanımlanabileceği gibi, sonradan da değiştirilebilir. Bunun için, önce alan seçilir; sonra da Attributes penceresinden yazı yerleşimi değiştirilir.

Read Only (Sadece Okuma):

Bu özellik aynı sırada en sağdaki "R" harfi ile belirlenir. Formu data girişi için düzenlediğinizde, bu özelliği kullanmak isteyebilirsiniz. Bu özellik verilen alanları sadece okuyabilir, değiştiremezsiniz. Bunun anlamı, alanı bir Superbase dosyasının datalarını görüntülemek için kullanabileceğiniz, fakat doğrudan data giremeyeceğinizdir. Read Only, tanımlı koşul delildir; yani alanlar, yazılabilir ve okunabilir durumdadır. Koşul daha çok hesaplamalar için kullanılır.

Area Patterns (Saha Kalıpları):

Sahalar. 16 çeşit olarak hazırlanmış saha doldurma modellerinden bir ile çizilebilir. Bu modeller renk panelinin altında bulunur. Attributes penceresinde seçili pattern, parlak bir çerçeve ile belirlenir.

Model panelinden seçilen kalıp, daha sonra çizilen sahaların İçini doldurmak ve çizgilerle kutuların çerçevesi için kullanılır. Çizgi ve kutu çerçevelerinde, bu seçenekle değişik kesik çizgi kullanmak mümkün olur.

Bu şekilde çizgi ve kutuları iki renklide çizebilirsiniz. Bunun için Kalem/Kağıt seçici yardımıyla zemin renklerini belirleyin ve çizimleri deneyin.

Line Thickness (Çizgi Kalınlığı):

Attributes penceresinin en altındaki sıra, çizgi kalınlıklarının ve pattern'lerinin temsil edildiği kutulardan oluşur. Çizgi kalınlığı için 4 seçenek vardır. Bu seçenekler, hem çizgi hem de kutuların çiziminde kullanılır.

Tanımlı çizgi, en sol kutudaki kalınlıktadır. Diğer kutuları klikleyerek farklı kalınlık ve model kullanabilirsiniz.

YAZI FONTLARI:

Forms Editor'ün en sonuncu menü başlığı, Fonts'dur. Form sayfalarına yerleştirilecek yazı objeleri için farklı font ve punto (büyüklük)'ları bu menüden ayarlayabilirsiniz. Bunun için. **Fonts** menüsü altında bulunan çeşitlerden biri seçilebilir. Bu menüde bulunan font sayısı, tamamen disketteki Fonts directory'sinde bulunan fontlarla sınırlıdır. Yani belirli bir font sayısı yoktur.

Fontların puntoları menü kalemleri yanında açılan alt menü'lerde verilir. Siz fontu seçerken, aynı anda puntosunu da belirlersiniz.

CROSSHAIRS:

Crosshairs seçeneği, obje yaratımında kullanılan normal çizim kursoru yerine sayfa penceresinin ortasından bir yatay ve bir dikey kesişen iki çizgi çizer, ki buna crosshairs denir. Objelerin birbirine göre çizildiği dizaynlarda oldukça yararlıdır. **Edit Menü'deki Crosshairs'i** seçerek aktif hale getirebileceğiniz bu seçenek, tekrar aynı seçim yapılarak kapatılır.

Crosshairs seçeneği, bir satır ve sütun sayacı taşır; bu da formdaki bir objenin yerleşim noktasının değerlerini görmenizi sağlar.

Align seçeneği aktif değilse, sayaç, satır ve sütun değerini pixel olarak gösterecektir. Aktifse, değerler karakter tabanında satır ve sütun pozisyonları olacaktır.

ALIGN:

Crosshairs gibi. Align'da dizayn araçlarına eklenmiş bir kolaylıktır. Sayfadaki objelerin birbirine göre aralıklarının satır olarak ayarlanabilmesini sağlar.

Align On ya da Off olarak ayarlanır. On olduğunda. Forms Editor sayfayı görünmez gridlerle doldurulmuş olarak gösterir. Sayfaya eklenecek bir objenin en yakın objeye en az bir karakter ölçüsünde uzak olması sağlanır. Karakter genişliği, standart sistem fontu ile tespit edilir. Bir sayfa, 240 karakter genişliğinde ve 66 karakter uzunluğundadır.

Align tanımlı olarak Off (kapalı) durumundadır. **Edit Menü'den Align** seçilerek On (açık) duruma getirilir. Kapatma için aynı seçimin tekrar yapılması gerekir.

REDUCE:

Edit Menü'nün bir diğer seçeneği de, **Reduce'tur.** Reduce, görüntüdeki form sayfasını 240 sütuna 62 satır olarak küçültür. Bu, form dizaynındaki taşmaları kontrol etmek için çok faydalıdır.

Reduced açık durumdayken, editleme yapılamaz; bazı menü seçenekleri de seçilemez.

Reduce seçilerek açıldığında. Edit menüdeki Reduce kelimesi Normal kelimesi ile yer değiştirir. Normal'i seçerseniz, orjinal görüntüye geri dönersiniz.

Evet, bu aylık bu kadar. Gelecek ay Forms Editor'ü tamamlayacağız. Hoşçakalın.

Disney'in Renkli Dünyası ...

THE ANIMATION STUDIO

Gökhan ŞENER

Merhaba arkadaşlar. Umuyorum ki, bir ay boyunca PENCIL TEST programına alışmış ve siyah beyaz güzel animasyonlar oluşturmuşsunuzdur. İşte bu ay göreceğimiz konular, sizin bu siyah beyaz animasyonları nasıl renklendireceğiniz ve animasyonlara nasıl senkronize ses efektleri ve müzikleri ekleyeceğiniz. Ayrıca bunlardan başka ufak tefek çalışma tekniklerini de gene bu ay göreceğiz. Programımızın açıklamasının son bölümünü ise, bu hazırlanan animasyonların nasıl kaydedilip oynatılacağı ve programımızdan çıkan animasyonların nasıl başka programlara (mesela Deluxe Paint'e) aktarılacağı oluşturacak.

Animasyon Poz Listesi...

Evet, bu ayki yazımızın ilk bölümünü animasyon poz listesinin (EXPOSURE SHEET) incelenmesi oluşturuyor. Öncelikle, animasyon poz listesi ne işe yarıyor, ona bir bakalım. Animasyon poz listesi, adından da anlaşıldığı gibi bir liste. Bu lis-

tedeki her satır, ekrana o an gelecek kareyi temsil ediyor. Biz bu listeye elimizdeki çizilmiş karelerin numaralarını girerek, hangi karenin animasyonun hangi anlarında ve kaç kare boyunca gösterileceğini belirliyoruz. Tabii ki listenin maharetleri burada da bitmiyor. Kareleri bir kez gereken sırayla girdikten sonra (ki bu işlem bile kısaltılmış ve basitleştirilmiş), her karenin yanındaki komut bölümüne özel komutlar girerek, karenin oynatımı anında belirlediğiniz ses efektinin veya müziğin başlamasını sağlıyorsunuz. Animasyonun gerçek zaman olarak neresinde bulunduğunuzu, ekranın sağ üstündeki saatten de izleme imkanınız mevcut. Ayrıca listeye arka arkaya girilmiş karelerin, daha yavaş oynatımı için yeniden düzenlemeyi kolaylaştıran yardımcı bir özellik de, bu bölümde mevcut. Şimdi daha ayrıntılı açıklamaya geçelim ve EXPOSURE SHEET'in pull-down menülerini tanıtmaya başlayalım...

Project Menu

NEW <Amiga+N>: Poz listesini tamamen siler ve boşaltır.

OPEN <Amiga+o>: Kaydetmiş olduğunuz bir poz listesini tekrar hafızaya yükler. Yükleme işleminin programın diğer bölümlerindekilerden bir farkı yok.

APPEND: Bir poz listesini, hafızadaki poz listesinin arkasına yükler.

SAVE <Amiga+w>: Poz listesini, sizin son kaydetmiş olduğunu/ adla tekrar kaydeder.

SAVE. AS: O anki poz listesini verdiğiniz adla diskete kaydeder. Yeni bir poz. listesi yarattıysanız, onu ilkin bu seçenekle kaydetmelisiniz ki. sonra **SAVE** seçeneğini sürekli kullanabilin.

SAVE BY SHEET: Bu seçeneğimizin "IFF" ve "ANIM" olarak iki alt seçeneği var. Yaptığı iş. poz listesinde belirlediğiniz animasyonu, seçiminize göre IFF veya ANIM standartlarında kaydetmek. Bu seçenek, yaptığınız bir animasyonu, poz listesinde ayarladığınız şekilde başka bir programda kullanmanızı sağlıyor. Yani animasyonunuzun dış hatlarını çizdikten sonra bu seçenekle bir ANIM dosyası olarak kaydedip Deluxe Paint III'le renklendirebilir ve eklemeler yapabilirsiniz. Ama unutmayın, senkronize ses efektleri haliyle IFF ve ANIM dosyalarında gözardı edilirler.

PRINT: Poz listesinin kopyasını, bir doküman halinde printer'dan çıkarır.

ANIMATE <Amiga+a>: O an yarattığınız poz listesindeki senaryoya göre animasyonu oynatır.

ABOUT <Amiga+?>: Programın ve yapımcıların hakkında bilgi veren ufak bir metin penceresini ekrana getirir.

PENCIL TEST: Kare çizim ekranına geri döner.

Edit Menu

COPY <Amiga+c>: O an kursorun üzerinde bulunduğu poz listesi satırını veya mouse ile blok halinde seçerek belirlemiş olduğunuz satırları tampon bölgeye atar.

CUT <Amiga+x>: O anki satırı veya bloğu tampon bölgeye atar ve daha sonra da satın veya bloğu siler.

PASTE <Amiga+i>: O an üzerinde bulunduğunuz satırdan itibaren kalanları ileriye iterek, tampon bölgesinde saklamış olduğunuz satır veya satırları araya sıkıştırır.

SPARSE <Amiga+f>: Bu seçenek ile, belirlediğiniz bloğun içinde kalan karelerin araları, o an ekranın üst satırında "Cel" ile belirlenmiş olan sütunun alt kısmındaki sayı kadar aralanır. "Cel" sütununun altındaki sayıyı değiştirmek için mouse'la üzerine klikleyin. Bu sayede, dümdüz girilmiş bir listede diğerlerine göre daha yavaş oynatılması gereken kareler varsa, bunların aralarını açarak yavaş oynamalarını sağlarsınız.

SEARCH <Amiga+s>: Listenin içerisinde bir komut veya kareyi arama. Bu seçenek seçilince, ekranın alt satırında bir pencerecik açılır ve buraya aranacak olan yazı veya rakamın girilmesi beklenir. Aranan metincik bulunursa liste ve kursor ekranda bulunan pozisyona getirilir.

SEARCH AGAIN <Amiga+g>: Bu seçenek ile, aranan metin liste içinde son bulunduğu yerden sonra aranmaya devam edilir ve aynı metnin bir sonraki tekrarı bulunur.

BLOCK <Amiga+b>: Eğer ekrandaki poz listesi satırlarını blok halinde seçerken mouse'u değil de kursor tuşlarını kullanmak isterseniz, bu seçeneği kullanabilirsiniz. Seçmek istediğiniz satırların en başına veya sondaki bir tanesine gelin ve "CEL" sütununa bir girip çıkın (sağ-sol ok tuşları ile). Daha sonra Amiga+b kombinasyonunu klavyeden girip aşağı yukarı ok tuşlarıyla bloğu belirleyin. Sonra da bir başka edit fonksiyonunu çağırın.

FIRST/LAST FRAME <Amiga+t>: Bu seçenek seçildiğinde, ilkin poz listesinin ilk satırına atlar. Sonraki her çağırılırında ise bir en son, bir en baş satıra olmak üzere atlama yapmanızı sağlar.

Prewiew Menu ...

Bu menüdeki seçeneklerimiz yardımıyla, SONIX koduyla kaydedilmiş müzikleri veya ses efektlerini önceden dinleyebiliriz. Programın STUDIO disketindeki SOUND-FX directory'sindeki ses efektlerini denemenizi özellikle tavsiye ederim.

SCORE: Sonix koduyla kaydedilmiş bir besteyi yükler ve çalar. Uzun şarkılardan çıkışı sağlamak için ekranın ortasında bir kutucuk yaratılır.

INSTRUMENT: Gene Sonix kodunda ve bir müzik aleti olarak kaydedilmiş sesi çeşitli frekanslarda denemenizi sağlar. İlkönce karşınıza normal bir dosyalama penceresi açılır ve bu pencereden gerekli directory'e girip istediğiniz müzik aletini

seçersiniz. Bu müzik aleti hafızaya yüklenince dosyalama penceresi yokolur ve yerine başka bir pencere açılır. Bu pencerenin içindeki "PITCH" kayar belirleciyle sesin frekansını (pitch büyüdükçe frekans ta yükselir), "VOLUME" belirleyiciyle de ses yüksekliğini ayarlayabilirsiniz. Ayarladığınız efekt veya aleti dinlemek için <shift> tuşuna basın. Bu pencereden çıkmak için <CANCEL> kutucuğuna, dosyalama penceresine dönüp başka bir aleti denemek için ise <LOAD ANOTHER> kutucuğuna klik'leyin.

FLUSH MUSIC: Kaydedilmiş bir ses efekti ekleyebilirsiniz.

Evet bütün pull-down menülerini de gördüğümüze göre, poz listesinin ana ekranına dönerek burayı ve liste oluşturmayı incelemeye başlayabiliriz. İlkin poz listesi ana ekranının genel yapısına bir bakalım. Ekranımız bir liste olduğu için, tüm orta bölümü, animasyonun her anının üç ayrı bilgisini içeren sütunlardan oluşuyor. Liste satırlarının üstünde etiketler ve etiketlerin sağında da bir zamanlama saati bulunuyor. Ekranın en alt satırını ise oynatım hızı ve karelerin aralıklarını açma için kullanılan iki seçenek ile edit menüsündeki fonksiyonların karşılıkları olan kutucuklar yeralıyor.

Şimdi ekranın en üst satırındaki etiketlere bakalım. İlk etiketimiz "FRAME" etiketi. Bu etiketin altındaki sütun ise, o anki satırın ekranda oynatılacak kaçıncı kare olduğunu gösteriyor. Haliyle, biz bu sütundaki değerlerde bir değişiklik yapamıyoruz. Bir sağdaki sütunumuz ise "Cel" sütunu, yani o an ekrana gelecek karenin hangi çizilmiş karelerden oluştuğunu belirten sütun. Bu sütunda bir sayı varsa; bu, o anki satırın ifade ettiği karenin belirtmiş olduğunuz çizilmiş kare olduğunu gösterir. Eğer bu sütun boşsa; bu, o anki satırın belirttiği karenin, en son belirtilmiş, çizilmiş karenin aynısı olacağını ifade eder. En sağdaki sütunumuz ise, satırlarda girilecek ses efektleriyle ilgili bilgileri taşımakta. Biz bu bilgileri biraz sonra komutlar halinde vereceğiz, onun için bu sütunu şimdilik pas geçiyoruz. En üst satırın en >ağında ise bir saat var. Bu saat bize, o an üzerinde bulunduğumuz karenin, animasyon başlangıcına göre gerçel zamanını veriyor.

Ekranın alt satırlarında ise soldan sağa bakarsak, iki sayı içeren kutucuğa ve sağda da edit fonksiyonlarının kutucuk karşılıklarına rastlıyoruz. Bu kutucuğun ilki

animasyonun oynatım hızı. Bu kutucuğu klik'lersek karşımıza çizim ekranındaki hız seçme penceresinin aynısı geliyor ve buradan oynatım hızını belirliyoruz. Bu pencereyi geçen sayıda açıkladığım için tekrar açıklamıyorum. Sağdaki kutucuk ise, "Cel" tanımlama numaralarının arasında "SPARSE" seçeneği ile bırakacağınız boşluğu belirliyor. Ayrıca aynı değer, "Cel" sayılarını hızlı girerken de işinize yarıyor. Burada bir kolaylığı açıklamadan geçmeyelim. Eğer poz listesindeki "Cel" sütununun en son satırından değer girmeye başlayacak ve bu sütundan çıkmadan sayı girmeye devam edecekseniz, bu sayıları girmek için sırayla klavyedeki sayıları kullanmak yerine, bir başlangıç değeri girdikten sonra yalnızca <RETURN> tuşuna basmanız yeterlidir. Bilgisayarınız sıradaki çizilmiş karenin numarasını, seçtiğiniz kadar aralığı da bırakarak poz listesindeki yerine yerleştirecektir. Eğer çizilmiş karelerin başka başka başlangıç karelerinden itibaren otomatik girişini istiyorsanız, son otomatik girişi de yaptıktan sonra "Cel" sütunundan çıkmayın ve bir sonraki değeri başlangıç değeri olarak girin ve <RETURN>'le otomatik giriş'e devam edin. Bu arada tekrar ediyorum, otomatik giriş yapmak için, başlangıç değerini gireceğiniz satırın, poz listesinin en son satırı olması lazımdır.

Ekranın alt satırındaki diğer kutucukların içerikleri ise, aynı adlı pull-down menu seçeneklerininkiler. Yalnızca en sağ seçenek ile doğrudan çizim ekranına dönüyorsunuz. Gördüğünüz gibi poz listesinin gramerinde pek bir sorun yok. Şimdi ise gelelim listemizin kelime hazinesine yani senkronize ses efektlerini sağlayan komutların tanıtımına.

SENKRONİZE SES EFEKTLERİ...

İşin en zevkli yanına gelmiş bulunuyo-

ruz. The Animation Studio'nun senkronize ses efektlerini kullanması, bence bu güne kadar gördüğüm en kapsamlı kullanım. Biraz sonra açıklamaya başlayacağım komutların kullandıkları dosyaların hepsi, Aegis SONIX müzik programının müzik aleti ve beste dosyaları. Yani programımızla kullanacağınız efekt veya fon müziklerini bu programla oluşturmak zorundasınız. Elbette ki, ben burada SONIX programında müzik aleti veya beste oluşturma yöntemlerini anlatmayacağım (Za-

ten bu program dergimizde açıklandı ve müzik konusunda ipuçları da gene sürekli yayınlanıyor). Biraz sonra açıklayacağım komutların hepsinin başındaki "!" karakterinin girilmesine ve bu komutların büyük harflerle yazılmasına dikkat edin. Aşağıda açıkladığım komutların parametre sıralamalarına liste yazımı sırasında acilen ihtiyaç duyarsanız, <HELP> tuşuna basıp açılan bir pencereden bu listeyi elde edebilirsiniz. Kolaylık olsun diye aynı bu listedeki yazım düzenini kullanacağım. o işaretleri arasındaki karakterler komutla birlikte mutlaka kullanılması gereken parametreleri, [] karakterleri arasındakiler ise isteğinize bağlı olarak kullanabileceklerinizi belirtecek. Büyük harflerle yazılmış olanlar ana veya parametre komutları, küçük harflerle yazılmış olanlar ise para-

metre sayılarını belirtiyorlar, "dir/" biçimindeki bir ifade, tırnak içerisinde bir directory adını girmeniz gerektiğini belirtiyor. "Instrdir/" ise SONIX kodundaki müzik aletlerinin kayıtlı bulunduğu directory'yi tanımlayacağınız adına geliyor. Ayrıca bu komutların bazıları müzikle ilgili olmayan ve yalnızca program akışında değişiklik yapan komutlar ve bunlar genelde parametresiz. Listemiz aşağıda ...

!BEGIN: Bu parametresiz bir komut ve animasyon oynatımının başlayacağı satırı belirliyor. Bu komut kullanılmadığı sürece, animasyonlar hep 1. liste satırından başlar.

!END: Aynı şekilde parametresiz bir komut ve animasyon oynatımının bitiş satırını belirliyor. Kullanılmadığı sürece animasyonun bitiş satırı son satırdır.

!INSTRDIR <"Instrdir/">: SONIX koduyla kayıtlı müzik aletlerinin bulunduğu directory'yi belirlemenizi sağlar.

!SCORE <"dir/score.smus"> ["instrdir/"] [FADE frames] [TEMPO speed]: Bu komutla SONIX formatındaki bir bes-

te, komutu girdiğiniz satırdan itibaren çalınmaya başlanır. İlk parametreniz mutlaka girmeniz gereken besle adı. Besle adının arkasına ".smus" eklemesini yapmayı unutmayın. Çünkü SONIX kaydettiği bestelerin arkasına bu uzanlıyı koyar. Eğer daha evvel INSTDIR komutuyla müzik aletlerinin directory'sini belirlemediyseniz. bunu komutumuzun ikinci parametresi olarak da girebilirsiniz. FADE parametre komutu ile, müziğin çalmaya başladığı kareden kaç kare sonra lam volümüne ulaşacağını belirleyebilirsiniz. TEMPO parametre komutuyla ve arkasında gelen sa yıyla. bestenin çalınma hızını belirlersiniz (Sayı yükseldikçe hız da yükselir).

!SKX <"slx.instr"> |SPEED n| |LOOP n] [CHANNEL n.stcrco.all]: Bu komut, bir müzik aleti dosyası olarak kaydedilmiş

bir ses efektini, listedeki satırın gereci zaman karşılığında çalar. Ses efektinin adının arkasına ".instr" ekini eklemeyi unutmayın. Elektin hızını SPEED parametresiyle belirtiyor ve LOOP parametresinin arkasından gireceğiniz değerle de. ses elekti üst üste tekrarlanacaksa kaç tekrar yapılacağını bildiriyorsunuz. CHANNEL parametre komutunun ardından efektin verileceği kanalı sayı olarak yazabileceğiniz gibi, stereo veya all seçenekleriyle de efeklin stereo veya tüm kanallardan çalınmasını sağlayabiliyorsunuz.

!NOTE <"note.instr"> [KEY a] [OCTA VE n] <CHANNEL n>: Bu konun, tek bir notanın çalınmasını sağlıyor. Notanın çalınacağı müzik aletinin ".instr" ekini unutmayın. KEY komutuyla notası belirliyorsunuz (a ile belirtilen değerin yerine c. d. e. f. g. a. b ve #"ler şeklinde nota adını girin). OCTA-VE komutunun arkasındaki sayı ile notanın çalınacağı oktavı belirliyorsunuz. DİKKAT, her müzik aletinin çalınabileceği alt ve üst oktav sınırları vardır, bunları aşarsanız hata mesajı alırsınız.

!STOP SCORE <"score.smus">: Adını girdiğiniz bestenin çalınmasına son verir.

!STOPSFX <CHANNEL n.stereo,all>: Belirttiğiniz, kanaldan çalan ses efektini durdurur.

!STOP NOTE <CHANNEL n. stereo. all>: Belirlediğiniz kanaldan çalmakta olan notanın çalınmasına son verir.

!CONTSCORE: Durdurduğunuz müziği yeniden çalmaya başlatır.

!VOLUlME SCORE <"score.smus"> |LEVEL volume| |FADE frames|: Bu komutla, çalmakta olan bir bestenin volümünü değiştirebilirsiniz. FADE komutunu kullanırsamz, volüm geçişi belirttiğiniz kadar kare içinde yumuşak olarak yapılacaktır.

!VOLUME SFX [LEVEL volume): O anda çalınan ses efektinin volümünü değiştirir.

!VOLUME NOTE [LEVEL volume]: Yakardaki iki komut gibi, çalınmakla olan hır notanın volümünü değiştirir.

!TEMPO nnn.delault.resume: Çalmak la olan bestenin çalma hızını değiştirmenizi sağlar. Uç şekilde bilgi girebilirsiniz. Ya gireceğiniz 0-25.S arası bir sayıyla doğrudan tempoyu belirlersiniz ya da DEFAULT veya RESUME ile eski değerlerden birini yeniden kullanıma sokarsınız. RESUME ile !SCORE komutuyla girdiğiniz değere geri dönerken. DEFAULT ile standart değere geri dönersiniz.

Bu komutların kullanımına alışmanızın pek uzun sineceğini sanmıyorum. Bence bu holümü iyi kullanabilmek için. ilkin Aegis SONIX müzik programının kullanımını da iyi öğrenin ve kendinize güzel efektler yaratın. Ayrıca ilk denemeleriniz için Disıney stüdyolarında kullanılanların cinsinden komik efektler. "Studio" disketinin "SoundFX" directory'sinde mevcut. Ayrıca bu komutların kullanımına alışma safhanızda size tavsiye edebileceğim bas ka bir sey de. Studio disketinin "Library"

directory "sindeki hazır mastar tiplemeleri yükleyerek animasyon oluşturmak için vakit kaybetmemeniz. Komutları kullanırken müzikle ilgili verilere an dosyalama bilgilerini doğru kullandığınızdan ve !NOTE komutunda olduğu gibi müzik aletlerine ait sınırlamalara uyduğunuzdan emin olun.

INK & PAINT...

Gelelim şimdi yaptığımız animasyonları boyamaya ve tam bir çizgi film haline getirmeye. Bunun için iki seçeneğiniz olacak. Ya ses efekti kullanmayıp. Animation Studio'nun PENCIL TEST programında çizim ve poz listenizi yaratarak, sonra bunları poz listesinin içinden IFF veya ANIM animasyon dosyaları olarak kaydedip başka bir çizim programında -mesela DPAINT III'teboyayacaksınız ve oynatacaksınız; ya da ses efektlerini kullanabilmek için INK & PA-INT programından faydalanacaksınız. İkinci yolu kötülediğimi sanmayın ama, animasyonunuzu DPAINT gibi gelişmiş bir programla boyamak, seçenek bolluğu nedeniyle çok daha kolay, ama ses efektleri için biraz lüksten fedakarlık edeceğiz tabii ki. Hem sonra INK & PA I NT" i de o kadar aşağılamayalım. Programın pull-down menülerini aşağıda açıklıyorum. Daha sonra programın kullanımındaki bir iki inceliği de göreceğiz.

Project Menu ...

NEW <Amiga+N>: Verileri silbaştan etme.

OPEN: Boyanacak animasyonu yükleme. Gene IFF ANIM ve CFAST modları mevcut. CFAST modunda kayıtlı animasyonu yüklemek için <Amiga+o> tuş kombinasyonunu da kullanabilirsiniz.

APPEND: Open gibi. ama verileri hafizadakilerin arkasına ekler. Eklenecek animasyonun ve hafızada duranın çizim çözünürlükleri aynı olmalıdır.

SAVE <Amiga+s>: Verileri son kaydettiğiniz adla tekrar kaydeder.

SAVE AS: Verileri IFF ANIM veya CFAST olarak ve ad vererek kaydetmenizi sağlar. IFF ve ANIM modlarında ses efektlerini kaybedersiniz.

ANIMATE <Amıga+a>: Animasyonu oynatır.

PENCIL TEST ...: The Animation Studio programını tüm olarak yüklediyseniz PENCIL TEST programına atlar.

ABOUT: Program ve programcılar hakkında kısa bilgi verir.

QUIT <esc>: Programdan çıkış.

EDIT Menu ...

UNDO <u>: Son yaptığınız işlemi geri çağırır.

RES TORE <l>: O karenin, en son animasyon oynatımından önceki halini geri getirir.

' CLEAR <K>: O anki kareyi siler.

(»OTO <g>: İstediğiniz bir kareye gitmenizi sağlar.

LOAD: O anki kareye bir IFF ekran yükler. Haliyle ekran ve karenin çözünürlükleri aynı olmal361.

SAVE: O anki kareyi bir IFF ekran halinde saklar.

CAMERA Menü ...

FRISKET <->: Frisket. DPAINT'teki "STENCIL" kullanımının aynısı. Bu seçenekle, ekrana paletteki tüm renkleri ve altında <CLEAR>, <INVERT>. <USE> ve <CANCEL> kutucuklarını içeren bir pencere açılıyor. Bu penceredeki renklerin üzerine her basışta sağ taraflarındaki belirtecin belirmesi veya yokolması sağlanıyor. Burada belirlenen ve sonra <USE> seçeneği ile aktif hale getirilen renkler birazdan göreceğimiz IN USE seçeneğinin aktif olduğu durumlarda korunuyor, yani ekranda bu renklerle yapılmış çizimleri silemiyor veya üzerinden gidemiyorsunuz. <INVERT> seçeneği seçilmiş ve seçilmemiş renkleri birbirleriyle değişiyor. <CLEAR> ise paletteki tüm belirteçleri siliyor. <CANCEL> her zamanki gibi değişiklik yapmadan pencereyi kapatmanızı sağlıyor.

IN **USE** <>: Frisket'ı aktif hale getirir veya kapatır.

FREE: Frisket'ı serbest bırakır.

PALETTE <p>: Bu seçeneği kullandığınızda. ekrana o anki renk paletini içeren bir pencere açılıyor. Pencerenin sol kısmını RGB ve HSV.türünden renk kontrolünü sağlayan kayar belirteçler kaplıyor. Sağ kısımda ise renkler mevcut. Kullanacağınız yardımcı komutlar ise bunların aralarında yer alıyor. Bunlardan <copy> o an üzerinde bulunduğunuz rengi, seçenek akit etli klikten sonra gösterdiğiniz, rengin üzerine kopyalıyor. <exchange> sonradan seçilen ve ilk renklerin yerlerini değiştirilir. <Spread> ile. ilk belirlenenle son belirlenen iki renk arasındaki bütün renkler geçiş tonlarını alıyorlar. <Undo> son yapağınız işlemi iptal ediyor ve <remap> ile • apliğiniz renk yer değiştirmelerine göre renklerin kodlanması değiştiriliyor.

DEFAULT: O anki paleti, standart tanımlanmış paletle değiştirir.

COPY TO ALL: O karenin renk paletini tüm karelere atar.

COPY FORWARD. O karenin paletini bir sonrakininkine atar.

COPY BACKWARD: O karenin paletini bir öncekininkine atar.

AUTO REMAP: Palet işlemleri sırasında, paletteki renk değişimlerine göre o anki karenin bozulmamasını sağlar.

MAP TO: Renk kodlamalarının arkaplan <BACKGROUND> veya ön plana <FOREGROUND> yapılacağını belirler.

TOOLS **Menu ...**

Bu menüdeki seçenekler aynı zamanda ekranın sağındaki ikon bloğunda da olan seçenekler. Bunun için her seçeneğin ikonunun biçimini de tarif edeceğim.

SERBEST ÇİZİM <d>: Serbest elle çizim. İkon bloğunun sol üst köşesindeki sürekli eğri.

ÇİZGİ <v>: Çizgi çizme. Başlangıç noktasına gelip mouse'un sol tuşuna basın ve çizginin bitiş noktasında da basmayı bırakın. İkonu. en üst sırada sağdaki düz çizgi.

KUTU <r> veya <R>: İçi dolu veya taranmış kutu çizimi. İkon bloğunda üstten ikinci sıratla soldaki ikon.

ALAN DOLDURMA <f>: Kapalı bir alanı istediğiniz renkle doldurur. İkinci sıra, sağ ikon.

ALAN TARAMA <F>: Kapalı bir alanı tarama renkleriyle kanaviçe gibi doldurur. Bloktaki yeri üçüncü sıra sol ikon.

RENKLE SINIRLI ALAN DOLDURMA: Bu ikon veya seçenek seçildiğinde, mouse işaretçisi <pick> yazan bir duruma gelir. Bu durumda ekran üzerinden veya renk paletinden doldurmanın sınırını oluşturacak olan rengi seçin. Daha sonra dolduracağınız tüm alanların sınırı bu seçtiğiniz, renk kabul edilecektir.

PREFERENCES Menu ...

SET # of COLOURS: O anki animasyonda kaç renk kullanacağınızı seçmenize yarar. Seçilebilecek renkler 2, 4, 8. 16, 32 (Halfbrite ve HAM yok).

NTSC FILTER: NTSC kullanım için renk filtrelemesi yapar. <SET> ile filtrenin alı üst ton sınırlarını giriyorsunuz. IN USE ile de seçeneği aktif hale getiriyorsunuz.

TOOLBOX <f1O>: İkon bloğunu açıp kapatıyor.

Gelelim programla ilgili bazı inceliklere. İlkin taramada kullanılacak renklerin seçimini göstereyim, çizim renklerinin belirlendiği kutucuğun üst kısmında bu tarama

renkleri yeralıyorlar. Sırayla soldaki ve sağdaki tarama renklerine klik'leyin ve sonra çıkan <pick> şeklindeki mouse işaretçileriyle de tarama renklerini seçin. Büyüteç kullanımı Pencil Test'tekinin aynısı. Kareden kareye atlamak için, ikon bloğunun altındaki sağa ve sola bakan ok ikon'larını veya ok tuşlarını kullanabilirsiniz.

FİLMLERİ OYNATMA...

CFAST modunda ve ses efektleriyle hazırlanmış bir filmin oynatımına gelince. Animasyonu kaydedeceğiniz disket (veya harddisk) ile mutlaka WORKBENCH'ten

çalışın, aksi halde bu işlemler bayağı karışıyor.

Ses efektli bir film hazırlamak için, ilkin filmin siyah-beyaz halini ve poz listesi ile ses efektlerini hazırlayın. Daha sonra filmin bu halini poz listesi ile birlikte CFAST modunda kaydedin. INK & PAINT'i yükleyin ve kareleri boyayın. INK & PAINT programının içinden poz listesini göremezsiniz, ama merak etmeyin, liste hala hafızada. Boyama işlemi bittikten sonra, gene sonucu bir CFAST dosyası halinde saklayın ve programları kapatıp WORKBENCH'e dönün.

Şimdi en önemli yere geldik. WORKBENCH'ten gerekli drawer'ları açıp kaydettiğiniz animasyonun ikonunu bulun. İkonun üzerine gelip bir kez klik'leyin ve sonra da Workbench menüden "info" seçeneğini seçin. Bu arada dikkat etmeniz gereken husus, animasyonun oynatıldığı kayıt ortamın-

da mutlaka "studio" disketinde kayıtlı "FLICKER" programının bulunması. Info seçeneğinin seçilmesinden sonra, ekrana seçtiğiniz ikon hakkında bilgiler gelir. Bunlardan "TOOL TYPES" adlı satırın içini mouse ile klik'leyip "FLICKER" programının bulunduğu yeri ve "FLICKER"'in kayıtlı bulunduğu adı girin. Daha sonra bu ekrandan <SAVE> kutucuğuna basarak çıkın. Bütün bu* işlemlerden sonra yaptığınız şey, animasyon dosyasının Workbench'ten her çağrıldığında ilk önce "FLICKER" programını yükleyip, sonra da kendisini veri olarak yüklemesini sağlamak. Artık ikonu çift klik ile çağırıp animasyonunuzu seyreyleyebilirsiniz.

SON SÖZ...

Programı her yönüyle övgüye değer. Eğer bu satırları program elinizde yokken okuyorsanız ve geçen sayıyı da okumadıysanız, hemen geçen sayıyı alıp okuyun ve sonra da bu programı mutlaka biryerlerden edinin (her eve lazım!). Programımız kendi türünün ilk örneği bence. Ama ben gene de programın daha yeni ve daha da marifetli versiyonlarını dört gözle bekliyorum.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

Merhaba Assembler'cılar. Gecen ay son örneğimizin ilk beş satırının açıklamasını yaparken, sayfalarımızı Doldurmuştuk. Şimdi kaldığımız yerden yazı dizimize devam ediyoruz.

Programımızın dördüncü satırı olan MOVE.L D0,INTBASE'in önemini size biraz daha anlatmak istiyorum. Geçen sayıda da söylediğim gibi örneğimizin ilk beş satırının görevi Intuition Library'i açmak için idi. Dördüncü satırımızda Exec Library'den Open Library rutinini çağırdıktan sonra, ortaya çıkan Intuition Library'nin tablo adresini işlemci bize D0 data registerine göndererek ulaştırmaktadır. Tabii bize de onu oradan alıp hafızada herhangi bir yere kaydetmekten başka bir iş kalmıyor.

Bu adresi D0'dan alıp başka bir yere koymamızın amacı gayet basittir. D0 hem bizim için, hem de sistem için en çok kullanılan regislerlerden biridir. Aynı zamanda onu hafızada kalıcı bir yere koyarak her zaman elimizin altında kullanıma hazır bir kıvamda bırakıyoruz. Örneğimizde olduğu gibi, INTBASE isimli label'm gösterdiği hafıza adresine gönderiyoruz. Ne zaman Intuition Library'in ihtiyacını duyarsak hemen onu oradan alarak (Örneğin Move.I INTBASE.A6) library içinden istediğimiz rutinleri çağırırız.

Şimdi örneğimizin 6-10'nolıı satırları ile açıklamalarımıza devam edelim.

```
6                move.l  INTBASE.a6
7                lea     WINDOW.a0
8                jsr     -$cc(a6)
9                move.l  d0,WINBASE
10  beq          EXIT2
```

Altıncı satırın içeriğinin ne olduğunu artık biliyorsunuz. Yine de açıklama gerekirse, INTBASE label'ı ile adlandırılmış adresteki longword değeri A6 registerine yolluyoruz.

Yedinci satır. Open Window rutininin tek parametresi olan structure'ı, structure hafıza adresinin rutine yerini bildirilmesidir.

Sekizinci satırda rutin çağrılıyor. Burada dikkat edilmesi gereken husus; bu satırda gördüğünüz gibi $cc değeri ile a6 adres registerindeki değeri topluyor ve işlemciyi bu sonucun gösterdiği yere dallandırıyoruz. Tabii altıncı satırda a6'ya intuition library tablo adresini gönderdiğimizden, bu değer ile $cc'nin toplamı da Intuition Library'nin Open Window'una karşılık geliyor.

Dokuzuncu satırda ise rutin çıkışında oluşan window'un window durum bilgilerini tablo'nun adresini WINBASE isimli label'm gösterdiği hafıza adresine gönderiyoruz. Tabii window'umuzu açarken herhangi bir problemler ile karşılaşabiliriz. Mesela yeterli hafıza olmayabilir. Bu gibi durumlarda window açılamadığından sistem bize bu durumu burada D0 registerine 0 değeri koyarak belirtir. Bizde 10. satırdaki çıkış satırı ile bu gibi tehlikeli durumlardan programı korumuş oluruz. Buradaki koruma kelimesi, açılayamayan bir window'u kapatmaya çalışmamaktır *(EXIT'de olduğu gibi)*. Bu gibi durumlarda mesela bilgisayarınız kilitlenebilir veya başka aksaklıklar görülebilir.

Buraya kadar anlattığımız kısım örneğimizin açılış için gerekli olan kısmı olarak yorumlayabiliriz.

Evet... Yukarıda intuition Library açmıştık. Arkasından da bir rutin çağırdık. Rutinin ismi. Open Window. Tabii ki bu rutin Intuition Library'ye ait. Daha önce de size söylediğim gibi, her Library rutinin parametreleri vardır. Bu rutinin de parametreleri şöyledir:

Rutin çağrılmadan önce yapılması gereken işlere geçmeden önce; size Library'lerle ilgili bir sistem kullanımını daha anlatmam gerekiyor. Bazı library rutinleri isledikleri değerleri bizden sistem registerleri yerine, structure diye adlandırdığımız tablolar aracılığı ile almak isterler. Bu tablolarda biz, bir dizi sayısal veya text değerler ile rutine bir dizi bildiride bulunuruz ve o da bu tablodaki değerleri okuyup, bizim verdiğimiz formatlarda söz konusu işlemi yapar.

İşte Open Window rutini de böyle kullanımı olan bir rutin. Onun da bir structure'ı var. Ve biz de söz konusu window'un en ufak ayrıntısına kadar her şeyi bu tabloya yazıyoruz. Sonrasını hiç düşünmeyin Open window rutini sağolsun, her şeyi hallediyor. Bir de bakıyorsunuz window karşınızda belirmiş.

Şimdi size Open Window structure'ında neler bulunduğunu anlatacağım. Örnek programımızda WINDOW label adı altında olduğu gibi bir window structure'ı 48 byte'dan oluşan bir data satırından ibarettir.

Bu 48 byte, bu data satırlarında kimi zaman word kullanımlı ve kimi zaman byte ve longword kullanımlı bir format taşır ve data bölgesinin aynı adlı yerinde aynı uzunluk için bir anlam ifade etmektedir.

```
WINDOW:  dc.w   20,20
         dc.w   300,100
         dc.b   0,1
         del    0
         del    $l+$2+$4+$8
         del    0,0
         del    WINNAME
         del    0,0
         dc.w   200,50
         dc.w   400,200
         dc.w   1

WINNAME: dc.b "Benim Window'unV'.O
```

Şimdi Byte Byte structure satırları açıklayalım.

```
dc.w    20,20
```

ilk iki word açılacak winD0w'un sol üst köşesinin koordinatlarını oluşturmaktadır,

```
dew     300.100
```

Üçüncü ve dördüncü word ise söz konu-

su Window'umuzun boyutlarını ifade etmektedir. Üçüncü word window'un enini ve dördüncü word boyunu temsil eder.

```
dc.b    0,1
```

Bunların arkasından iki byte sırası ile window'un zemin ve çizgi renklerini ifade eder.

```
dc.l    0
```

Bundan sonra gelen Long word değer ise sistemin, örneğimizdeki window için IDCMP flaglarının kontrolünü gerçekleştiren bir sayıdır. Bu flaglar yardımı ile window'umuzun bir sürü özelliklerinden yararlanabiliriz. Bilirsiniz; mesela Amiga Workbench sisteminde herhangi bir window açtıktan sonra sol üst köşedeki kutucuk *(window close symbol)* yardımı ile kapatabiliriz. Ve bizim bu örnek programımızın window'ununda kapama sembolü var. Fakat sol tuş ile bu sembole ne kadar basarsanız basın kapatamazsınız. Yani söylemek istediğim bu gibi işlemleri programınızda, ufak rutincikleri oluşturarak gerçekleştiriyoruz. Nasıl mı? Aşağıda anlatacağım gibi.

En basitinden window kapama işlemini de; bu flaglar vasıtası ile yapacağız. Window structure'ındaki IDCMP flaglarına yazacağımız sayılar ile window kapama, boyut değiştirme, gadget aktif hale gelimi, Window'a bağlı bir menü seçimi gibi window aktiviteleri kontrol edilebilir. Bunlara ek olarak window aktif halde iken bir tuşa basılı olup olmadığı veya sürücülerde disket sokup çıkarılması gibi durumları da işlenebilir.

IDCMP flaglarının geniş bir açıklamasını yapmak size tam anlamı ile bu olayı en derin noktasına kadar açıklamak isterdim. Fakat genel olarak assembler yazı dizimizdeki akışı yavaşlatmamak ve bir konuda takılı kalıp diğer bilgilerinizi zedelemek istemiyorum. Şimdilik bu kadar bilgi yeterli olacaktır. Şu andaki örneğin açıklaması bitiminde IDCMP flaglarının programa eklenmesi üzerine bir ek yapacağız. Şimdilik bu örnekte gördüğünüz gibi window'u mouse'nin sağ tuşunu kendi adresinden bekleterek kapatıyoruz.

Bu örnekte IDCMP flaglarını kullanmadığımız için buradaki long word değere 0 değeri vazmamız yeterlidir.

```
del *   $1+$2+$4+$8
```

IDCMP flagları longword'u ardından window'umuzun özelliklerini belirteceğimiz longword'a sıra geliyor. Buradaki longword'a yazımızın sonundaki tabloda bulunan rakamları yazarak, window'umuzun intuition'ın verdiği özellikleri kazandırabiliriz. Kullanım açısından birinci sınıfa giren flagları karşısına açıklamalarını yapacağız.

```
del     0,0
```

Buradaki ilk longword window'un içinde gadget bulunup bulunmadığını belirler. Buraya; tabii eğer window'da gadget varsa, ilk gadget'ın structure adresini yazarız. Şu anda sizin bu konuda bilginiz olmadığını düşünerek ve şimdilik bu longword'dan bu kadar şey bilmeniz yeterlidir.

```
dc.l    WINNAME
```

Eğlenceli bir satır olarak görülebilir. Window'umuzun isminin bulunduğu adresi buraya yazacağız. Örnekte bir WINNAME label'ını kullandık. Anlamı, örnekte buradan beş satır aşağıdaki data satırıdır. Orada WINNAME isimli label'ın karşısında text olarak window'un ismi durmaktadır. Structure'da isim tanımlama kısmı; aynen böyle olmalıdır. Başka bir kullanım şekli yoktur.

```
del     0,0
```

Bu satırdaki ilk longword; window'un ekran structure pointer'ının adresini girmek içindir. Eğer window'u yeni bir ekranda değil de o an kullanılan ekranda açıyorsanız, yani bu ekran çoğunlukla standart Workbench ekranı olur; bu longword değeri 0 girilmelidir. Ya da yeni bir ekran açılmış ise, o ekranın programınızdaki structure adresini girmelisiniz.

Buradaki ikinci longword ise window yeni bir ekranda açılmış ise söz konusu ekranın bitmap adresinin buraya girilmesi gerekir.

```
dc.w    200,50
dc.w    400,200
```

Bu dört word modunda değer window'un bulunduğu ekrandaki maksimum ve minimum hareket koordinatlarını oluşturmaktadır.

```
dc.w    1
```

Bu word değer ise ekran tipini belirler.

```
WINNAME: dc.b "Benim Window'um",0
```

Bu satır window structure'ı içerisinde ekran isminin tanımlamasının bir kısmıdır.

```
11  LOOP:       btst    #10,$dff016
12              bne     LOOP
```

11. ve 12. satırlarda, mouse'un sağ düğmesine basılıp basılmadığını kontrol ettiriyoruz. 12. satırda, eğer bu düğmeye basılmamışsa, işlemciyi tekrar kontrol et anlamında bir üst satıra yönlendiriyoruz.

Görüldüğü gibi, işlemciye bu satırlara gelene kadar iki ana iş yaptırdık. İlk olarak intuition library'yi açtık, ikinci iş olarak, intuition library'yi kullanarak bir window açtık. Ve tabii son olarak anlattığımız kısım, basit bir bekleme döngüsüdür.

Onbirinci satırdaki $dff016 adresi, Copper listesi içinde olup word olarak hesaplarsak onuncu biti ya da byte olarak hesaplarsak $dff017 adresinin sıfır nolu bit'i mouse'un sağ tuşunun basılı olup olmamasına denk gelmektedir. Eğer bu adresin bu bit'inde 0 değeri varsa bu tuş basılı ve 1 değeri varsa tuş basılı değil anlamına geliyor.

Örneğin üçüncü kısmının ne anlama geldiğini anladığınızı tahmin ediyorum. Bu kısım programın ana parçasını oluşturmaktadır. Tabii bu kısa örneğin ana teması, sadece bir window'u açmak olduğundan, örneğin ana parçasını sadece window açıldıktan sonraki bekleme döngüsünden oluşmakta.

Böylece örneğimizin başlangıç ve ana kısımlarını anlatmış bulunmaktayım. Anlatımlarımızın bu kadar uzun sürmesi; yani 20 satırlık programı üç sayıda anlatmamızın sebebi, yazı dizimizin ilk örneğimizi anlatırken kafanızda en küçük bir soru bile kalmamasını sağlamaya çalışıyorum. Örnekleri incelerken tek bir satırı bile yeterince iyi kavrayamamanız, ileride aynı tür kullanımları da anlayamamanıza sebep olabilir. Ayrıca size en önemli tavsiyem, yazı dizisinin bir kısmını okuyup da anlayamadığınız bir durumda, sabırlı olup anlayana kadar defalarca tekrar etmenizdir. Bu işlemde hiç bir gariplik yoktur ve bence bunu başka türlü halletmeniz mümkün değildir.

Defalarca okuyup, yine anlayamadığınız kısımlar olursa, sorularınızı dergimiz adresine assembler kursu adı altında yazabilirsiniz. Mektuplarınızı size geri gönderebilmem için pul koymayı ihmal etmeyin.

Yazı dizimize bu aylık son veriyoruz. Gelecek sayıda örneğimizin anlatımını bitireceğiz.

Şimdilik hoşçakalın.

Bit	Değer		Anlamı
0	$0000001	WINDOWSIZING	WINDOW'UN BOYUTLARI DEĞİŞEBİLİR
1	$0000002	WINDOWDRAG	WINDOW EKRANDA HAREKET EDEBİLİR
2	$0000004	WINDOWDEPTH	WINDOW ÖNE VE ARKAYA GİDEBİLİR
	S0000010	SIZEBRIGHT	WINDOW'A BİR MESAJ GELİNCE REFRESH
4	$0000020	SIZEBOTTOM	
5	$0000040	SIMPLE REFRFSH	
6	$0000080	SUPER BITMAP	
7	SOOOOIOO	BACKDROP	WINDOW EKRANDA EN ARKADA KALIR
8	$0000200	REPORTMOUSE	
9	$0000400	GIMMFZFROZFRO	
10	$0000800	BORDERLESS	ÇERÇEVESİZ WINDOW
11	SOOOIOOO	ACTIVATE	WINDOW İLK AÇILDIĞINDA AKTİF
12	$0002000	WINDOWACTIVE	WINDOW AKTİF
13	$0004000	IN REQUEST	
14	$0008000	MENUSTATE	
15	S001()()()()	RMBTRAP	WINDOW'UN MENÜSÜ YOK
16	$0020000	NOCAREREFRESH	REFRESH MESAJI VERİLMEMESİ
24	$1000000	W1NDOWREFRFSH	
25	$2000000	WBENCHWINDOW	

AMIGA BALTASI

ÖZEL PASWORD ve KODLAR BÖLÜMÜ

TUNÇ DİNDAŞ

Selam arkadaşlar. Bir ay aradan sonra yine beraberiz ve yine yepyeni, birbirinden iyi tiyolarımız var. En yeni oyunlar hakkında hileri sadece bu şayiada bulabilirsiniz.. Eğer siz de yeni oyunlar bakında hile ya da ipuçlarına sahipseniz, bana gönderin. Öteki arkadaşlara da yardımcı olun. Bu ay çok yeni bir oyunun hilesi ile başlıyoruz. Ardından bu ayki passwordlar ve kodlar bölümünde neredeyse büüün oyunların passwordlarını bulabilirsiniz. Hazır mısınız? Başlayalım o zaman!

*SWIV:

Oyun bir hataya sahip. Bu hata bazı bilgisayarlarda çalışıyor. Jipinizle denizden karaya çıkarken zıplarsanız, iki jipe sahip olursunuz. Yalnız bir kez daha yazmalıyım. Bu hile bazı bilgisayarlarda çalışır. Hileyi gönderen CAN GÜRCAN'a teşekkür ederim.

* GREMLINS 2:

Oyunu sonsuz haklı yapmak için biraz puan kazanın. Skor tablosuna girdiğinizde adınız yerine 'SINATRA' yazın. Bu sayede sonsuz hakka sahip olursunuz. Ama zaman yine aleyhinize işleyecek.

* GRAVITY FORCE:

Oyunun passwordlarına hayır demezsiniz heralde. İşte passwordlar: AGNUS. PARS EC, CRYSTAL. REACTOR, VISION, ORBIT, PALACE. ALIEN ve FALCON. İstediğiniz kademeden başlamak için password kısmına WARP yazıp yanına kademe numarasını yazın.

*ARKANOID:

Oyunda tuğlaları vurduğunuzda, düşen kapsüllerin anlamlan şunlar:
S: SLOW - Topunuzu yavaşlatır.
C: CATCH - Topunuz rakete yapışır, istediğinizde fırlatabilirsiniz.
D: DISRUPTION - Topunuz üçe bölünür.
L: LAZER - Raketinizle ateş tuşuna basa rak lazer atabilirsiniz.
P: EXTRA PLAYER - Fazladan bir hak kazanırsınız.

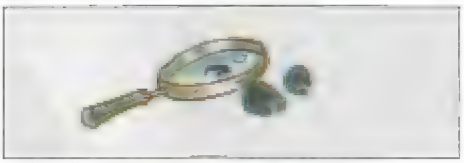
* BATTLE VALLEY:

Ounda 'ROGER MELLIE THE MAN OF TELE' yazarsanız sonsuz hakka sahip olursunuz.

* BETTER THAN ALIEN:

Eski shoot'em up oyunlarından olan BETTER THAN THAT ALIEN'in passwordlarına hayır demezsiniz herhalde.

LEV.	PASSWORD	COMMENT
1	ELEKTRA	PRACTICE
2	SYZYGY	A DODDLE
3	DRAMBUIE	VERY EASY
4	PLUG	EASY
5	SOPRANO	QUITE EASY
6	MAYONNAISE	AVERAGE
7	EAUCETSOME	EFFORT
8	POTATO	MUCH EFFORT
9	WOODMERA	GREATER EFFORT
010	NARCISSUS	TOTAL EFFORT
11	DEBUTANTE	HARD!
12	FIRKIN	REAL HARD
13	ACOUSTIC	VERY HARD
14	TRIPTYCH	LUDICROUS
015	JABBERWOCKY	ABSURD
016	WHIMSICAL	POSSIBLE?
017	CORNUCOPIADO	THIS ONE!
018	PUNJABI	OK. NOW THIS
019	TIDDLY POM	STILL HERE?!
020	KEWPIE DOLL	BRILLIANT!
21	SEPULCHRE	IMPOSSIBLE..
22	EUPHEMISM	..OR WAS IT?
023	GRAMMARIAN	THE END.
24	CROSSWORD	THE END II
25	QUARANTINE	THAT'S IT.



* CARRIER COMMAND:

Eski strateji-simulasyon oyunlarından olan CARRIER COMMAND'da oyunu pause edip THE BEST IS YET TO'BE' yazın bakalım neler oluyor.

* CYBERNOID:

Oyunun açılış ekranında RAISTLIN' yazıp boşluk çubuğuna basarsanız, sonsuz hakka sahip olursunuz.

* CYBERNOID II:

Osunun açılış ekranında AECRONOMICOV yazın. Oyun esnasında oyunu pause edip *N' tuşuna basarsanız, bir sonraki kademeye geçersiniz.

* ELIMINATOR:

Oyunun passwordları Artık istediğiniz yerden başlayabilirsiniz.

Level	Password	Level	Password
2	AMEOBA	09	HANDEL
3	BLOOOP	10	ICICLE
4	CHEEKI	II	JAMMIN
5	DOINOK	12	KIKONG
6	ENIGMA	13	LAPDOG
7	FLIPME	14	MIKADO
08	GEEGEE		

* DOMINATOR:

Oyunun hi-score tablosunu SHAFT' yazarsanız, sonsuz hakka sahip olursunuz.

* DRAGON SPIRIT:

Eski zor oyunlardan Dragon Spirit'te sonsuz hakka sahip olmak isterseniz. şu basit işlemi yapın. Oyunu pause edin. *F9' tuşuna basın. Sonra' DRAGON HEAD' yazıp 'F10" tuşuna basın.

* Z-OUT:

RAINBOW ARTS'ın son shoot'em up'ı olan Z-OUT'ta oyun esnasında J"yi basılı tutarken K'ya basarsanız, vurulmazsınız. Ve J'yi basılı tutarak birden altıya kadar istediğiniz sayıya basarak o kademeden başlayabilirsiniz. Dikkat! Eğer bu hileler ile oyunu bitirebiliyorsanız. yani oyunun tanı çalışan sağlam versiyonuna sahipseniz lütfen bana yazın.

* BOMBUZAL:

Oyunun tüm kademe passwordları.
Passwords:

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
8	ROSS	136	BIKE
16	RATT	144	BIRD
24	LISA	152	TAPE
32	DAVE	160	VASE
40	IRON	168	PILL
48	LEAD	176	SPOT
56	WEED	184	PALM
64	RING	192	LOCK
72	GIRL	200	SAFE
80	GOLD	208	WORM

88	OPAL	216	NOSE
96	SONG	224	EYES
104	FIRE	232	HAIR
112	LAMP	240	SIGN
120	TREE	248	MYTH
128	SINK		

* *FLYING SHARK*

Yüksek skor tablosunda sonsuz hak için 'HSC', dokunulmazlık için 'KDJ' yazın.

* *GEMINI WINGS:*

Level 2 - mrwimpey
Level 3 - classics
Level 4 - whizzkid
Level 5 - gunshots
Level 6 - doodguyz
Level 7 - d.gibson

* *IMPOSSAMOLE:*

Yüksek skor tablosuna şu isimleri girerseniz, oyunu rahatlıkla bitirirsiniz.
COMMANDO - Silahlar için zaman limiti yok.
HEINZ - Üç tane güç çubuğu.
ANNFRANK - Full enerji.
LUMBAJAK - Enerji çubuğunda iki kat enerji.
OOCHOUCH - Suda yürümek.
JUGGLERS - Kendin dene?

* *HELTER SKELTER:*

Oyun için gerekli kodlar burada. Ne duruyorsunuz, artık rahatlıkla bitirebilirsiniz.

LEVEL 11 -SPIN
LEVEL 21 -FLIP
LEVEL 31 -BALL
LEVEL 41 -GOAL
LEVEL 51 -LEFT
LEVEI61 -TWIN
LEVEL 71 -PLAY

* *MAGIC MARBLE:*

İste bu oyunun da tüm password'leri şunlar:

Level	Password
1	ADVERTISER
2	EVERYWHERE
3	TOOTHPASTE
4	CONNECTION
5	CLEVERNESS
6	COPYWRITER
7	TELEVISION
8	CIGARETTES
9	COMPLICATE
10	IMPOSSIBLE
END	INTERESTED

* *PIPELINE*

Oyundan bazı kodları aşağıda verdim. Başka kodlara sahipseniz, bana gönderebilirsiniz.
FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.

* *PIPEMANIA*

İşte yine bazı password'ler:
GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.

* *PROBHECY I: THE VIKING CHILD:*

Oyunun kodlarının, oyun esnasında size yardımı dokunacağından eminim.

DENIS	- The Forest
THE BLIZ	- The Bridge
SHARKMAN	- The Labyrinth
NYMHARSW	- The Desert

* *SENTINEL:*

Bitmek bilmeyen oyunun bazı kodları. Merak etmeyin. 9999. kodu ölmeden önce buraya yazacağım.

3) 70511958	19) 55742564	80) 18452261
196) 7295755	88) 16257084	36) 97578966
10) 43428170	50) 61185004	127) 06567770
11) 40556356	61) 26060764	150) 92856449
18) 68627185	66) 68657887	169) 16788555
103) 36873128	225) 38546570	

* *SPHERICAL:*

İşte oyunun password'leri:
RADAGAST SKYFIRE GLIEF GUMBA
YARMAK MIRGAL MOURNBLADE CHACMAL
ORCSLAYER GHANIMA JADAWIN

* *TİTAN:*

Game Codes/passwords, işle buradaaaa!

I.J4JMKR	2. HBHCHC	3.4492L!
5. 240İTO	6. 0ILO38	7. 04KJOB
8.19807.5	9. OVR70	10. H67JR1
11.04JBR8	12. RDL89G	13. B8JLJ4
14. DNBE08	15.TMV28I	16. L09U3H
17.9JHTQN	18. UKUTB8	19.0IHFJO
20. IR7DCG	21.V30906	22.4P4192
23.40RSHP	24. E4DBQP	25. LFPOBO
26. 1H9615	27. MOBOPV	28. B9HH22
29.RN4RH9	30.BG6W61	31.1W1440
32.044080	33. E396V3	34.740330
35. 2L41H1	36. SGOWOO	37.48H093
38. FU5HJ9	39. OGU9PI	40.294JBH
41. B608S0	42. P810B9	43. KWOHME
44. HC6YS8	45. 90OPNO	47. OOBI10
48. HOOIOK	49. 1S4LOF	50. D80N6D
51. 3010LH	52. K470MT	53. 09UPW9
54. OVE032	55. L29RHL	56.60RROR
57. H95LHT	60.9LQHVU	61. HC932F
62.117938	63.6048HG	64.4F039H
65. VOM05 V	66. CO IFHT	67. OS4500
68. 2U4B05	69. CF6B71	70. 88H102
71. H844C3	72. 005HOR	73. NOTON8
74. OD8V0I	75.AH3HD8	76.TIDDI2
77.43L6TV	78. 8HHOH3	79. 1I1S78
80. OIP4GO		

İşte bu aylık özel passwordlar ve kodlar bölümümüz sona erdi. Gelecek ay yepyeni tiyolarda buluşmak üzere hoşçakalın.

Oyun ustanız!

AYIN KONUĞU

TATKOM 'un PRISM 'den MARK

Birkaç aydır Türkiye'ye orjinal programları getirmesi ile adından söz ettiren TATKOM A.Ş.nin İngiltere'deki PRISM GROUP'tan bir konuğu vardı. Dergimizi de ziyaret eden MARK PEARCE çok sempatik ve hoşsohbet bir insan.

Türkiye'de Football Manager. International Karate ve Boulder Dash oyunları ile tanınan PRISM, şu anda TATKOM ile işbirliği içinde Türkiye için özel bir çalışma yapıyor.

** Bize ve okuyucularımıza kendinizi tanıtır mısınız.'*

- Ben Mark Pcarce. 4 yıldır Prism Group'un Satış Müdürüyüm. 1960 doğumluyum, bekarım. Boş zamanlarımda Eurytmics grubunun müzik çalışmalarına yardım ediyorun ve Tokyo Joe'da disk jokey olarak çalışıyorum.

** Türkiye'yi ziyaret nedeniniz?*

- Türkiye'ye gelişim Tatkom'un daveti üzerine oldu. Kendileri ile ortaklaşa yaptığımız bir projemiz, var.

** Türkiye Software pazarını tanıyor musunuz?*

- Tam olarak değil; ama nasıl olduğunu tahmin edebiliyorum. Bana anlatıldığı kadarıyla Türkiye'de copyright olmadığını ve çeşitli korsan grupların programları crack olarak getirdiklerini biliyorum. Fakat programların kullanım kitapları olmadığından bir sürü sorun çıkıyormuş.

** Sizce orjinal programlar için Türkiye iyi bir pazar mı? Biliyorsunuz ülkemiz için orjinal program olayı çok yeni.*

- Bu konuda fikir yürütmek için biraz beklemekte fayda var. İspanya pazarı da Türkiye gibiydi. Oradaki satıcılar ülkelerini orjinal programa açtılar. Fakat İspanya 'da bilgisayar kullanıcılarının maddi durumları pek güçlü olmadığından, sonradan fiyatların kırılması yoluna gidildi.

Türkiye tam olarak İspanya'ya benzetilebilir mi bilmiyorun ama, başlangıç gayet profesyonelce. Herşey sistematik yapılmaya çalışılıyor; eh başarının sırrı da bu.

** Bildiğimiz kadarıyla PRISM GROUP İngiltere'de faaliyet gösteren bir firma. Bize biraz PRISM GROUP ve faaliyetleri hakkında bilgi verir misiniz'.'*

- Prism Software PLC, Prism Group'a ait birçok dalda faaliyet gösteren bir kuruluş. Disk üretimi, compact disk, kaset, orjinal oyun yapımı konularında faaliyet gösteriyor. Kendi kayıt stüdyolarımız, PRISM markasıyla çıkan disket ve compact disklerimiz mevcut. Biz, sadece oyun değil, servis de satıyoruz. Prism Group, HVC ve Mastertronic firmalarıyla beraber kendi dalında Avrupa'nın en iyi üç şirketi arasındadır.

Piism'in bilgisayar bölümü üçe ayrılır ve her dalı ayrı bir software kesimine hitap eder. Bunlardan PRISM BUDGET SOFTWARE, aslında bir programlama şirketi değil. Modası geçen programları stok halinde satın alıp kendi logosu altında ucuza pazarlar. Bir diğer şirket olan LOGOTRON. genelde Amerika. Almanya ve Fransa'dan program ithal eder; bunların copywrite'larını alıp İngiltere'de pazarlar. Üçüncü firma da içlerinde en küçüğü olan. ADDICTIVE. Program yazıp pazarlarlar. Addictive'in Football Manager serisi, Avrupa'da en çok satılan program olmuştur. Yakında da Football Manager III'ü çıkartacaklar.

** Firmanız daha çok spor oyunu mu yapıyor, yoksa tesadüfen Türkiye'ye gelen oyunlarınız mı bu tür?*

- Hayır sadece spor değil, çok çeşitli alanlarda çıkan güzel oyunlarımız var.

** Dergimizi gördünüz ve incelediniz. Düşünceleriniz neler?*

- Derginiz Türkçe olduğu için tabii ki anlamam mümkün olmadı ama. ilk bakışta bile ciddi bir çalışmanın ürünü olduğu belli oluyor. Dediğim gibi okumam mümkün değil, ama bana anlatılanlardan anladığım kadarıyla derginiz gerçekten kaliteli. Bunu iltifat olarak söylemiyorum. Fakat Avrupa'da. Özellikle İngiltere'de çıkan dergilerle karşılaştırılma yapıldığında, sizin derginiz üst sıralara çıkabilecek nitelikte. Baskınız iyi ve temiz. Dergi muhteviyatı bir hayli yüklü. Açıkçası çok etkilendim. Görünüş olarak İngiltere'deki dergilere benziyor. Ama gerçekten son derece kaliteli bir dergi olduğu belli. Böyle bir dergi hazırladığınız için sizi kutluyorum.

** İngiltere ve diğer Avrupa ülkelerinde çıkan benzer dergiler son bir yıl içinde çeşitli software firmalarından program demoları alarak disket veriyorlar. Sizin firmanızın da bu tür faaliyetleri var mı?*

- Hayır, şu anda yok; ama bu yapmayacağımız anlamına gelmez.

** Peki bu faaliyetlerin nasıl bir anlaşma içinde yapıldığını biliyor musunuz?*

- Bu yöntem, çift taraflı bir yardımlaşma anlamına gelmekte. Sanırım masrafları iki taraf ortaklaşa karşılıyorlar, yani yarı yarıya.

** Biraz da korsan gruplardan söz etmek istiyoruz. Bili-*

KONUĞU VARDI.....

PEARCE

yorsunuz dünyanın her yerinde korsan gruplar mevcut. Siz ve firmanız bu gruplara nasıl bakıyorsunuz?

- Korsan grupların yaptığı aslında büyük bir suç. Çünkü firmalar bir programı çıkartabilmek için hayli yüklü yatırımlar yapıyorlar. Bir oyunun sadece reklamı, gerekli hakları ve pazarlama giderleri bile çok yüksek meblağlar tutuyor. Firmalar bu giderleri ilk satışlarında çıkaramazlarsa iflas ederler. Zaten birçok firma bu sebeple piyasadan çekiliyor.

Ancak, korsan olayının önüne geçmek mümkün değil. Sadece firmalar kendi ürünlerinin cazip hale getirdiklerinde korsan gruplar azalır. Şöyle bir örnek vereyim: Diyelim ki siz. Pink Floyd hayranısınız ve elinizde iki alternatif var. Birincisi orjinalini almanız, ikincisi de kopyasını çektirmeniz. Siz bu gruba gerçekten değer veriyorsanız ve aldığınız plağı uzun yıllar saklamak istiyorsanız, tabii ki orjinali alırsınız; çünkü orjinalde, kopyasında bulamadığınız unsurlar vardır.

Bunu orjinal oyun olayına uygularsak, aynı tablo ortaya çıkıyor. Orjinal oyun aldığınızda, kitabıyla, özel kutusuyla ve ayrıntılı açıklamalarıyla oynamanın daha çok hoşunuza gideceği kesin. Ayrıca bu her zaman saklayıp koleksiyonunuza koyabileceğiniz bir program olacak.

* *Türkiye'ye de şu ana kadar tüm programlar buradaki korsan gruplar tarafından getirildi. Avrupa'da korsan gruplar için ne tür önlemler alınıyor?*

- Bakın bir oyunu çıkarmak sanıldığı kadar kolay değil. İyi bir koordinasyon ve tasarım gerekli. Tabii bir de işin maliyet yönü var. Bir oyun aşağı yukarı 100.000 dolara malolur. Bunu amorti edebilmek için yaklaşık 30.000 adet satmak gerekiyor. Bunları söylememin sebebi, olayın nasıl geliştiğini sizlere biraz göstermek. Üstelik bu bahsettiğim rakamlar daha da yukarılara çıkabilir. Örneğin 100.000 dolara malolan oyunlar da var. Avrupa'daki firmaların hepsi pazarladıkları ürünlere kilit koyuyorlar. Fakat şimdiye kadar her kilit rahatlıkla açılabildi. Ne de olsa her kilitin bir de çözümü var. Artık Almanya'da cracker'lara 3. derece ağır suçlu yani terörist gibi davranılıyor. Yakalanan cracker'lar milyonlar düzeyinde cezalara ve hapis cezalarına çarptırılıyorlar.

Aslında sorun, bu kadar yatırım yapılan oyunları daha cazip hale getirmekle çözülüyor. Bakın daha önce bahsettiğim İspanya örneği. Orjinal oyunla kırık oyun arasındaki

fiyat farkının minimum olması lazım. Yani kırık oyunun bedeli I ise, orjinalin fiyatı 20 değil 5-6 olmalı ki herkes alabilsin ve bu zevki tadabilsin.

Bir örnek daha vereyim. Biliyorsunuz, Rolex saatlerin hem orjinali hem de sahtesi vardır, üstelik aralarındaki fiyat farkı da oldukça fazladır. Ama hala herkes orjinal bir Rolex almaya ve onun prestijini yaşamaya çalışır.

Koruma, ancak fiyat dengesinin çok iyi ayarlanması ile olur. Fiyatı pazarın durumuna göre belirlemek gerek. Zaten Türkiye'de de bu yapılacak. Yazılım korsanlığı üstesinden gelinmesi, söylediğim gibi, çok zor olan bir sorun. Biz bu sorunla uğraşmak yerine oyunlarla beraber poster, t-shirt vb. extralar vererek oyunlarımızı daha cazip hale getirmeyi planlıyoruz. Ayrıca oyunları Türkiye'de pazarlayacak Tatkom firmasının makul fiyatlar belirleyeceğinden eminim.

* *Orjinal oyunlar Türkiye'de tamamen Türkçe olarak satılacak. Bu aslında iyi bir ayrıcalık. Oyunlar nasıl Türkçeleştiriliyor?*

- Oyunda kullanılan tüm metin bir ASCII dosyası haline getiriliyor ve bundan sonra bu dosya Türkçe'ye çevrilip oyuna dahil ediliyor. Öte yanda, oyunların dokümantasyonları da tamamen Türkçe olacağından en rahat kullanım sağlanmış olacak. Bildiğim kadarıyla Türkiye'de ilk kez bir oyun bu şekilde satılacak.

* *Türkiye'yi nasıl buldunuz?*

- Maalesef araba ile oradan buraya dolaşmaktan henüz birşey göremedim. Bir iş gezisi olmasından dolayı bu gelişimde fazlaca yer gezmek gibi bir beklentim de yoktu. Ancak mutlaka ülkenizi bir fırsat bulup tanımak istiyorum.

* *Teşekkür ediyor, başarılar diliyoruz.*

- Ben teşekkür ederim.

Mark Pearce ve TATKOM Football Manager programının Türkçe uyarlamasını hazırlıyorlar. Mark, bize görüşmemizden sonra hazırlamakta olduğu oyunun demosunu gösterdi. Oyun Türkiye liglerinde oynayan tüm takımları ve futbolcuları kapsıyor. Programda 13 lig ve her ligde ortalama 20 takım var. Türkiye'deki tüm kupaları, Avrupa Kupasını ve milli maçları oynamak mümkün.

İngiltere'de Addictive tarafından pazarlanacak olan programın Türkiye'deki hakları TATKOM'a ait.

Bu güzel uğraşlarından dolayı Amiga Dünyası olarak teşekkür ediyor, başarılar diliyoruz.

AMIGA

CENKER ÖZKURT

Geçen ay yapısal programlar için gerekli olan akış-kontrol elemanlarının, karar ifadelerini kontrol eden (il), çıkış testi başlangıçta olan (while, for), çıkış testi sonda olan (do), çeşitli olasılıklardan birtanesini seçmemizi yarayan (switch) ve bu komutların akışını etkileyen (break, continue) komutlarını öğrenmiştik. Mu komutlar (' dilinin en önemli komul selini oluşturmaktaydı. Mu nedenle bu komutları ve kullanımlarını çok iyi irdelemeksizin. Çünkü bu ay C'de ayrı bir önemi olan fonksiyonları ve C'nin program yapısını öğreneceğiz. Bunları öğrendikten sonrada bu komutları bol bol kullanacağız. .Simdi C'nin program yapısını ve fonksiyonların C'de kullanımını öğrenmeye başlayalım.

C'nin program yapısı fonksiyonları çağırarak oluşturulur. Fonksiyonları çağırmadan önce. varsa fonksiyonun istediği parametreler hazırlanır. C'dc her işlem fonksiyonlara bölünerek programlanmakladır. Bildiğiniz gibi, bütün C programlarımızda eksik etmediğimiz main() fonksiyonu da, bu fonksiyonların en basını oluşturmakladır. Programımız çalışır çalışmaz. main() fonksiyonuna atlar ve diğer alt fonsiyonlara sıçrar. Böylece fonksiyonlardan oluşmuş, yani, yapısal bir program çalışmaya başlar. Önce main(), sonra temel fonksiyonlar, daha sonra fonksiyonların alt fonksiyonları ve diğerleri; işte C'nin genel program yapısı. Gördünüz mü? Ne kadar kolay!..

C'de her hangi bir fonksiyon kendi kendini çağırabilir (recursion). Aşağıdaki örneğin kullanımına dikkat edin.

```
int n;
{
  int i;

  if(n<0) {
    putchar('-');
    n=-n;
  }
  if((i=n/10)!=0)
    printd(i);
  putchar(n%10+'0');
}
```

Fonksiyonlar çağırıldıktan sonra ilk olarak, varsa, kendi parametrelerini alırlar ve içlerinde kullanacakları değişkenleri tanımlarlar.

```
Main()
{
  int i;
  float f;
  char c;

  i=55;
  f=52.34;
  c='a';

  printi(i);
  printfl(f);
  printc(c);
}

printi(a)
int a;
{
  printf("%d\n",a);
}

printfl(a)
float a;
{
  printf("%An",a);
}

printc(a)
char a;
{
  printf("%c\n",a);
}
```

Yukarıdaki örnekten de anlaşılaşacağı gibi her farklı tipteki değişkenler için ayrı bir print altprogramı yazılmıştır. Burada dikkatinizi çektiyse, bu altprogramların parametreleri farklı tiplerdedir. Fonksiyonlarda parametreleri tanımlarken verilen parametrenin aynı tipini tanımlamak gerekir. Aksi taktirde programınız hatalı çalışacaktır.

Fonksiyonun içinde tanımlanan değişkenler otomatiktir, yani fonksiyon işlemini bitirdikten sonra otomatikman bellekten silinir. Burada değişkenler bir fonksiyona aittir. Fakat değişkenler, bütün fonksiyonların kullanabileceği şekilde (global) tanımlanabilir. Global değişkenleri kullanırken dikkatli olmak gerekir. Genel olarak global değişkenler bir döngünün kontrol değişkeni olarak kullanılmaz. Çünkü bu döngünün içinde kullanılan bir fonksiyon varsa ve bu fonksiyon da aynı değişkeni kullanıyorsa: bu, programın çalışmasını kontrolden çıkarabilir. Bunun dışında global değişkenler parametre sayısını azaltır. Bu, bazen oldukça yararlı olmaktadır.

Şimdi her bir fonksiyonun kullanım formuna bir göz atalım.

```
isim(değişken listesi)
değişken tanımlamaları
{
    tanımlamalar ve cümleler,
}
```

fikir vermek amacıyla, fonksiyonu minimal fonksiyon olarak kullanabiliriz. Yani burada sahte bir fonksiyon mevcuttur.

```
Dummy() { }
```

Fonksiyonun işlevi bittikten sonra, fonksiyonda olup bitenleri bildirmek amacıyla bir dönüş kodu yollanabilir. Bunu yapmamızı sağlayan komut:

```
return(sayı)
```

komutudur. Return komutu fonksiyonlarda sık sık kullanılır. Ayrıca return komutunun yalnızca fonksiyonun sonunda olmasına gerek yoktur. Fonksiyonun herhangi bir bölümünden bir dönüş koduyla ya da kodsuz çıkılabilir.

```
main()
 {
 int i;

  for(i=0;i<=10;i++)
  printf("2^%d=%d\n",i,power(2,i));
}

power(j,k)
int j,k;
{
 int r,m;

 r=1;
  for(m=l;m<=k;m++)
  r*=j;

  return(r);
}
```

Yukarıdaki örnekte 2 sayısının 0-10 arası üst kuvvetini alan bir fonksiyonun kullanımını görüyorsunuz. 2 sayısının istenilen değerdeki üst kuvveti alındıktan sonra, return komutuyla fonksiyondan bir kodla dönülür. Burada dikkat edilmesi gereken, fonksiyonun istediği parametreleri doğru vermektir. Aksi takdirde istenmeyen bir kodla karşılaşabiliriz.

Örnekte de olduğu gibi fonksiyon içerisinde parametreler bulunabilir. Fonksiyonu çağırırken kullandığımız değişkenlerle, fonksiyon içerisindeki değişkenler arasında adres olarak bir bağ yoktur. Yani bu parametrelerin yalnızca değeri alınarak işleme sokulur, adresler eşitlenmez.

Şimdi de fonksiyonların birbirleri ile iletişiminde kullanılan extern sıfatını öğrenelim.

Extern değişkenler, global değişkenlerdir. Herhangi bir değişkenin başına konularak, o değişkenin global olduğu belirtilir.

```
int p;
main()
{
  int k,l;
.......
func()
{
  extern int p;
  .....
}
```

Yukarıdaki örnekten de anlaşılaşacağı gibi, p global bir değişken olarak tanımlanmıştır. Fakat burada farklı bir kullanım mevcuttur. func() fonksiyonunun içerisinde p değişkeni extern olarak belirtilmiştir. Yani burada func() fonksiyonu aynı source listesi içinde olmasa bile, p değişkenini global olarak diğer source programına bağlayacaktır. Aslında buradaki kullanım modüler bir çalışmada daha çok kullanılır. Modüler programlarda önce ana program compile edildikten sonra obje haline yani linke hazır hale getirilir. Daha sonra diğer program parçasıyla link edilirken, birinci program modülünün global değişkenlerini kullanmak isteyen ikinci program modülü, kullanacağı bu global değişkenleri extern olarak tanımlar. Yani artık ikinci program modülü de birinci program modülünün global değişkenlerini kullanabilecektir.

C dilinde Fonksiyonlar da external olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle C dili, bir fonksiyon içerisinde yeni bir fonksiyonun tanımlanmasına izin vermez.

C dilinde kullanılan diğer bir değişken tipi de, register (yazmaç) değişkenlerdir. Bu değişkenler, herhangi bir bellek kullanmaz. Yani direk olarak makinenizin mikroişlemcisinin registerlerini kullanır. Bu da programınızın kod kısmının kısalmasını ve hızlanmasını sağlar. Register değişkenler, global olarak kullanılmazlar.

Bir fonksiyon içerisinde birkaç tane değişken register olarak yakalanabilir. Aslında bu mikroişlemcinin kullandığı register sayısına bağlıdır. Register değişkenler int, char ya da pointer olarak tanımlanırlar.

```
f(c, n)
register char c;
{
  register int i;
  ...
}
```

C dilinde global diziler tanımlanırken. başlangıçta herhangi bir eleman atılabilir (initializing).

```
int nwhite=0;
int nother=0;
int ndigit[10]={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0};
main()
{
  ...
}
```

Buradaki örnekte ndigit|| dizisi tanımlanırken bütün elemanları otomatik olarak sıfırlanmaktadır. Dikkatinizi çektiyse bunu yaparken süslü parantezler kullandık. Çünkü burada bir sıfırlama fonksiyonu mevcut.

Şimdi son olarak C dilindeki önişlem komutlarını görelim.

Bunların başlıcaları #include ve #define komutlarıdır.Bu komutlar aslında programımızı daha çok compiler'a hazırlar.

#include "isim"

Bu komut "isim" adındaki C listesine (source) geçmemizi gösterir. Compiler programı ilk olarak bu source listesini compile etmeye başlar. Bu kısımda daha çok tanımlamalar ve fonksiyonlar mevcuttur.

#define YES 1

#define komutu, C dilinde sabit değişkenleri tanımlamada kullanılır. Buradaki YES sabit değişkeni, program içerisinde herhangi bir fonksiyonda kullanılabilir. Fakat burada değişkenin sabit olduğunu unutmamak gerekir.

#define komutu ile sabit değişkenlere farklı tanımlamalar da yapabiliriz;

```
#define then
#define begin {
#define end   };

if(i>0) then
begin
a=1;
b=2;
end
```

ya da,

#define square(x) x*x

şeklinde kullanılabilir. Burada square(5) yazdığımızda, 5 sayısı işleme sokulur. Yanı x*x, 5*5 gibi değerlendirilir. #define komutu ile buna benzer birçok fonksiyon da tanımlanabilir.

Daha önce yaptığımız print alt programını şimdi #define komutundan yararlanarak yapalım,

```
#define printi(x)  printf("%c\n",x);
#define printfl(x) printf("%f\n",x);
#define printc(x)  printf("%c\n",x);

mainO
{
    int i;
    float f;
    char c;

    printi(i);
    printfl(f);
    printc(c);
}
```

Örnekten de anlaşılacağı gibi, #define ile tüm print fonksiyonlarını belirtebiliriz.

Bu ayki konularımız biraz önemli. Çünkü fonksiyonlar, C dilinin temelini oluşturmaktadır. Fakat bu konuları da atlattıktan sonra, artık siz de daha rahat C diline hakim olabilirsiniz.

Şimdilik bu kadar. Gelecek ay Dizi ve İşaret (array, pointer) değişkenlerini öğreneceğiz. Hoşçakalın.

AMIGA BASIC

MAHMURU ÜNYELİ

Merhaba... Gecen ay, son olarak LINE INPUT# Basic komutu ile dersimizi tamamlamıştık. Bu ay LIST komutundan bağlayarak tanıtımlarımızı sürdürüyoruz.

LIST KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LIST *satır*\
LIST |*baslangıç satırı*| |-|*bitiş satırı*| | *.dosya adı* ||

Bu komut, bellekteki program'ı AmigaBasic'in liste penceresinde ya da *dosya adı* ile belirtilen bir sürücüye listeler. Herhangibir parametre belirtilmeden bastan sona tüm programın listesi alınabileceği gibi; satır etiketi ya da numarası verilerek belli bir satırın ya da başlangıç ve biliş satırlarının numara veya etiketleri ile bir satır grubunun listesi de alınabilir.

satır, numara ya da alfanümerik bir etiket olabilir.

LIST komutu ile üretilen liste, normalde Liste penceresinde görüntülenir. Ancak komuta *".dosya adı"* parametresi eklenmişse, program listesi bir dosyaya veya sürücüye gönderilecektir.

Aşağıda LIST komutunun kullanım şekillerine ait örnekler göreceksiniz:

LIST — Tüm programı listeler.
LIST 50 — 50 numaralı salın listeler.
LIST Başla-Renkseç — Başla etiketinden Renkseç etiketine kadar olan kısmı listeler.
LIST Başla- — Başla etiketinden programın sonuna kadar olan tüm satırları listeler.
LIST -Renkseç — Programın başından Renkseç etiketine kadar olan tüm satırları listeler.
LIST,"SCRN:" — Liste Basic penceresinde görüntülenir.
LIST,"PRT:" — Liste printer'a gönderilir.
LIST,"DF0:Test" — Program listesi, diskete ASCII formatta gönderilir.

LLIST KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LLIST |*başlanan satırı*| |-|*bitiş satırı*||

Bu komut, LIST komutu ile aynı işleve sahiptir; ancak bellekteki program listesini Amiga'ya bağlı bir printer'a gönderir. LIST komutu ile aynı şekilde kullanılır.

LOAD KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LOAD |dosya adı|,R||

Disketten, diskten ya da Ram'den dir dosyayı belleğe yükler.

dosya adı, daha önceden kaydedilmiş (Save) bir dosyanın adı olmalıdır. Komutta, *dosya adı* parametresi kullanılmazsa, yüklenecek dosya adını girmenizi isteyen bir pencere görüntülenecektir.

Dosya adından sonra ",R" parametresi belirtilmişse, program yüklenir yüklenmez otomatik olarak çalıştırılacaktır.

LOAD komutu çalıştırıldığında, bellekle açık olan tüm dosyalar kapatılır; program satırları ve değişkenler temizlenir. Ancak komutta R opsiyonu kullanılırsa, program yüklendikten hemen sonra çalıştırılacağından, açık olan dala dosyaları açık kalır. Bu nedenle komutun bu şekli birden fazla program ya da aynı programın bölümleri arasında değişiklik yaparken kullanılabilir. Programların birbirinin data dosyalarını kullanması sağlanarak, aralarında bilgi geçişi sağlanacaktır.

Örnekler:
LOAD" Adresler"
LOAD"dh0:Adresler"
LOAD"DF1 :DATA/Adresler"
LOAD"Prog/Adresler"

LOC KOMUTU:

Kullanım Şekli:
değer=LOC(d*osya-no)*

LOC fonksiyonu, rasgele erişimi i dosyalarda yazma ya da okuma için son kullanılan kayıt numarasını verir.

Aynı fonksiyon sırasal dosyalarda kullanıldığında, biraz farklı bir sonuç alınır. Burada sırasal dosyaya yazılan ya da buradan okunan byte'kırın sayısı bulunur. Bu sayı. byte sayısının sırasal dosyalar için tanımlı kayıt uzunluğuna (128 byte) ya da OPEN yönergesinde dosya için belirtilen kayıt uzunluğuna bölünmesi ile bulunur. Matematiksel formül şu şekildedir:

LOC değeri=Okunan veya Yazılan Byte'ların sayısı/OPEN yönergesindeki Kayıt Genişliği

KYBD: ya da COM 1: cihazlarına açılan dosyalar için LOC, dosyadan okunan bir karakter varsa 1, aksi takdirde 0 değerini alır.

LOCATE KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LOCATE|.*satır*|| .*sütun* |

Çıkış kursorunu ekranın belirli bir pozisyonuna yerleştirir, *satır* ve *sütun* değerleri, pozitif değerler olmalıdır: zira (1,1) pozisyonu, ekranın sol üst köşesinin satır ve sütun değeridir. 60 karakter modunda kullanılabilecek en büyük satır numarası 21, sütun numarası 62 iken 80 karakter modunda bu değerler 23 ve 77'dir.

LOCATE sütun ve satır pozisyonlarının tespitinde, çıktı penceresi fontunun 0 karakterinin genişliğini kullanır.

```
CLS
LOCATE 10,1
PRINT "Adınızı Girin: "
```

örneğinde, önce ekran temizleniyor; sonra da 10. satırın I. sütunundan itibaren "Adınızı Girin" mesajı yazılıyor.

```
LOCATE 5.20:PRINT "MERHABA"
```

örneğinde ise 5. satır, 20. sütuna "MERHABA" yazılıyor.

LOF **KOMUTU:**

Kullanım Şekli:
LOF(dosya-no)

Bu fonksiyon *dosya-no* ile belirtilen dosyanın byte olarak uzunluğunu bulur.

LOF fonksiyonu SCRN:, KYBD: ve LPT1: cihazları için genellikle 0 değerini alır.

Diyelim ki bir grafik objeyi okumak istiyorsunuz. Komut:

```
INPUT(LOF(1).l)
```

şeklindedir: 1 numaralı dosyadan tüm karakterler okunur ve bir dizi içinde paketlenir. Tek tek karakterleri okumak istersenız, bir döngü kurarsınız:

```
FORx=1 TO LOF(l)
```

LOG KOMUTU:

Kullanım Şekli:
değer = LOG(değer)

Verilen *değer"\n* tabii logaritmasını hesaplayan fonksiyondur. Tabii logaritma. 2.71X2X1X2X4590 sayısının karşılığı kabul edilen e'nin logaritmasıdır.

Fonksiyonda verilen *değer,* sıfırdan büyük olmalıdır.

Fonksiyonun değerlendirilmesi, argümanın tek ya da çift ayıklıkta verilmesine göre tek veya çift açıklıkta yapılır.

```
a=LOG(l)
PRİNT a
```

örneğinde, sonuç 0'dır.

LPOS KOMUTU:

Kullanım Sekli:

I.POS(X)

Printer buffer satırındaki printer yazı kafasının o anki pozisyonunu verir. Bu fonksiyonu, o anki satırda printer"e kaç karakter gönderildiğini bulmak için kullanabilirsiniz. X. şekilsel olarak kullanılan bir kukla argümandır.

```
II LPOS(X)>60 THEN PRINT CH$(I3)
```

örneğinde, gönderilen karakterler şayılıyor ve 60 olduğunda bir RETURN karakteri basılarak alt satıra geçiliyor.

LPRINT
LPRINT USING KOMUTLARI:

Kullanım Şekli:
LPRINT [*değer/değişkenisken listesi*]
LPRINT USING *yazısal dizi ifadesi: değer değişken listesi*

İstenen dataları printer'a gönderir. Tıpkı PRINT komutu gibi çalışır. Buffer'daki karakterler, bir return kodu görülene kadar yazılır,

LPRINT USING komutunda ise yazı format tanımlamaları yapılır.

Her iki komutun kullanımını PRINT ve PRINT USING komutlarında daha ayrıntılı anlatacağız.

LSET KOMUTU:

Kullanım Şekli:
LSET *yazısal dizi değişkeni=yazısal dizi ifadesi*

LSET komutu, rasgele erişimli dosyalarla çalışırken kullanılır ve kayıt buffer'ına data transfer eder. Verilen data, bir PUT yönergesi ile diskete kaydedilmek üzere bellekten rasgele dosya buffer'ına yerleştirilir.

yazısal dizi değişkeni, yazısal dizi ifadesi'nin atanacağı değişkenin ismidir ve FIELD komutunda tanımlanmıştır LSET. verilen yazısal dizi ifadesini yazısal dizi değişkeni içine sol marj ine yapışık olarak yerleştirir. Bu değişken için tanımlanan alan girilen datadan büyük ise sonuna boşluk eklenir: *yazısal dizi ifade'sı* alandan uzunsa, girilen data sağdan sola doğru kesilir. LSET komutu. RSET komutunun zıttıdır. Sayısal bilgileri buffer'a atmak için. STR$ ya da MKI$. MKS$. MKL$ ve MKD$ çevrim fonksiyonlarından biri kullanılarak değiştirmek gerekir. Şimdi aşağıdaki örneği inceleyin:

```
OPEN "r".#l."Adres.rel".92
FIELD #1.30 AS Ad$.30 AS Adres$.20
AS$ehir$.12ASTel$
Giriş:
      PRINT
      INPUT "İsim":A$
      INPUT "Adres":ADR$
      INPUT "Şehir":S$
      INPUT "Telefon":T$
      LSL'I AdS=A$
      LSET AdresS=ADR$
      LSET ŞehirS=S$
      I.SET Tel$=T$
      x=x+l
      PUT I .x
      PRINT "Kayıt No "x" ("AD$") saklandı."
      PRINT "Yeni kayıt girecek misiniz?"
      INPUT "E/H:":C$
      IF UCASES(C$)="Y" THEN Giriş

  CLOSE 1
  PRINT "Dosya kapandı, program bitti.
```

Örnekte 92 karakterlik kayıt uzunluğu olan "Adres.rel" adlı rasgele erişimli (r=random) bir dosya açılıyor ve FIELD komutuyla kayıt alanları ayrılıyor. Sonra bilgi girişi bölümüne geçiliyor. Yeni değişkenlere atılan bilgiler. LSET komutlanyla dosya buffer'ına yerleştiriliyor ve PUT komutuyla diskete kaydediliyor. Yeni kayıt girişi yapıp yapmayacağınız sorulduktan sonra, program cevabınıza göre ya yeni giriş için Giriş: bölümüne dallanıyor ya da dosyayı kapatıyor.

MENU KOMUTU:

Kullanım Şekli:
MENU *menü-no.kalem-no.durum\,isim*
MENU U)
MENU RESET

MENU komutu. Amigabasic'te kendi pull-down menünüzü yaratmanızı sağlar.

menü-no, l'den 10*a kadar bir sayı olup. açılan menünün baslık çubuğundaki pozisyonunu belirler. AmigaBasic'in kendi menüsü 1 ile 4. pozisyonlar arasındadır. İsterseniz bunlar üzerine, isterseniz 5. pozisyondan itibaren menülerinizi yerleştirebilirsiniz.

kalem-no, menü seçeneğinin numarasıdır. 0 ile 19 arasında bir sayı olabilir. 0, pull-down menünün baslığıdır. 1den I9'a kadar olan numaralar ise, menü seçeneklerinin menüdeki sırasıdır.

durum argümanı, için üç değer kullanılabilir:

0 Menü kalemlerini seçilemez hale getirir, seçenek hayalet kalem durumuna gelir.

1 Menü seçeneklerini seçilebilir hale getirir.

2 Menü seçeneklerini aktif hale getirir ve önlerine küçük bir çek işareti koyar. Çek işaretlerinin girdiğiniz, menü seçenek isimlerinin üstüne yazılmaması için, isimlerin başlarına iki boşluk karakteri basmalısınız.

isim, menu başlığına ve seçeneklerine atanacak yazısal dizidir. Menü başlığı ve kalemleri verilen sıraya uygun olarak burada verilen isimlerle oluşturulurlar.

MENU REST yönergesi, tanımladığınız menüyü kaldırarak AmigaBasic'in tanımlı menusunu tekrar yerleştirir.

MENU(x) fonksiyonu, son menü sevimi ile ilgili bilgi verir. 0 ve 1 değerleri ile kullanılır.

MENU(0). son secim yapılan menünün numarasını *(menü-no)* verir.

MENU(1). pull-down menüden son seçilen kalemin numarasını *(kalem no)* verir. Bu MENU yönerge ve fonksiyonları, ekranın üstündeki Menü Çubuğunda kul lanıcı menusu oluşturmanıza izin veren araçlar olarak düşünülebilir.

```
MENU 5,0,1.TROJE"
MENU 5,1,2," YÜKLE"
MENU 5,2,2," LISTELE-
MENU  5,3,1," KAYDET"
MENU 5,4,1," CIKIS"
STOP
```

Örneği, AmigaBasic'in menu başlığında Window menüsünden sonra PROJE başlı ğı altında 4 seçeneklik yeni bir menü acar. Seçeneklerin ilk ikisinin basında çek işareti vardır. Son iki kalem ise normal menu seçeneği gibidir. Menü kalemlerinin hepsi seçilebilir durumdadır.

MENU ON, MENU Ol I

MENU STOP KOMUTLARI

Kullanım Şekli:
MENU ON
MENU OFF
MENU STOP

Bu komutlar, hazırlanan menünün kontrolünü açar. iptal eder ya da durdurur. MENU ON, menü dallanmalarını aktif hale getirir; MENU OFF. kapatır: MENU STOE ise bir sonraki MENU ON komutu çalıştırılana kadar menüyü iptal eder. Bu sırada aslında dallanma olanağı devam eder, ancak aktif olmadığından gerçekleş mez. Menü, MENU ON komutu ile aktif hale getirildikten sonra ON MENU GOSUB ile menü dallanmaları gerçekleşir. Aşağıdaki örneği inceleyin:

```
MENU 1.0,1.••Secim"
FOR x=l TO 9
MENU 1.x.l, "Seçenek "+CHR$(48+x)
NEXT x
FOR x=2 TO 4
MENU x,0,0,""
NEXT x
ON MENU OOSUB Secim
MENU ON
Bekleme:
GOTO Bekleme
Secim:
LOCATE 10.20
PRINT "Seciminiz":MENU(1)
RETURN
```

MERGE KOMUTU:

Kullanım Şekli:
MERGE *dosya adı*

Disketteki bir ASCII program ya da altprogramı okumak ve bellekteki programa ekler.

dosya adı. disketten okunacak ASCII dosyanın ismidir ve ASCII olması zorunludur. Bir program ya da altprogramı diskete ASCII olarak kaydetmenin yolu. SAVE *'program adı".A* komutunu kullanmaktır.

MERGE komutu, programın çalışması esnasında kullanılabilir. Ancak komut çalıştıktan sonra AmigaBasıc doğrudan moda geçer. Aslında programı değiştirmek ve yüklemek için CHAIN komutu'daha iyidir. MERGE komutu daha çok program geliştirme esnasında kullanılır. Herhangibir alt programı:

```
SAVE "Grafik",A
```

komutuyla ASCII olarak kaydettikten sonra;

```
MERGE "Grafik"
```

komutuyla diğer programlarınıza ekleyebilirsiniz.

Bu aylık Basic dersimiz bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere....

OKUYUCU MKULR

✉

Sayın Editör,

Ben C64 kullanıcısıydım. Basic'te kendimce iyi, değişik konularda program yapmaktaydım. Amiga 500 alalı 2 ay oldu. Bu bilgisayarla bazı sorunlarım var.

1. Amiga'm Alman klavye. Bu "F" klavyeye Türkçe karakterleri nasıl ekleyebilirim?

2. Amiga Basic'te yaptığım bordro programının çıktı penceresinde sağ tarafta olan taşmayı nasıl görebilirim? (Normal pencerelerdeki gibi.)

3. Bordro programı Amiga'da, Basic'ten başka hangi dilde daha iyi yapılabilir.

4. Yatay uzunluğu fazla olan bordro program çıktısını normal bir printer'dan dikey olarak almak mümkün mü?

5. Hard Disk aldığımda elimde bulunan kelime işlem programlarını yükleyip bilgi sayarı ilk açtığımda disket koymadan ça lışmak mümkün mü?

6 . Amiga'nin Türkçe kılavuzunu nasıl bulabilirim?

Sorularıma vereceğiniz cevaplar konusunda şimdiden teşekkürlerimi iletir, saygılar sunarım.

M. Hulki KEÇECİ - Bingöl

☞Sayın KEÇECİ;

Dergimize gösterdiğiniz ilgi ve güzel temennileriniz için teşekkürler, işte sorularınızın cevapları:

1. Bilgisayarın klavyesini Türkçe klavyeye veya masaüstü yayıncılıkta kullanıldığı gibi 'F klavyeye çevirmek için kısa bir programa ihtiyacınız var. Bu program normal tuş tanımlamalarını iptal ederek sizin isteğinize uygun tuş tanımlamalarını aktif hale getirir. Bu iki ufak programı ProWrite -Türkçe versiyonda veya Professional Page programının ana disketinde bulabilirsiniz.

2. Taşan yazıları görebilmeniz için pencere içeriğini uygun yönde kaydırmanız gereklidir. Bunun için BASIC'ten SCROLL komutunu C, Modula-2 veya Assembler dillerinden de graphics.library'yi açarak ScrollRastPort fonksiyonunu kullanmalısınız.

3. Bu tür iş programlarını yazmak için en ideal dil BASIC'ten sonra C'dir. Aslında C, BASIC dilinin daha gelişmiş kullanışlı bir şeklidir. C dilinde, BASIC'te olduğu gibi IF...THEN, FOR...NEXT veya WHILE...WEND döngülerini kullanarak bir hayli kullanışlı ve kısa olmasına rağmen çok fonksiyonlu programlar hazırlamak mümkün.

4. BASIC'te böyle bir şeyi yapmak bir hayli karışık olduğundan en uygun çözüm satın yazıcıdan basacağınız zaman ikiye ayırmanızdır. Bunun bir örneğini aşağıdaki satırlarda görebilirsiniz:

```
A$="Bu uzun bir satırdır. Bu yüzden de ortadan
ikiye ayrılarak basılmalıdır. Ayırma işlemini
LEFT$ ve RIGHT$ ile rahatlıkla yapabilirsiniz."
U=LEN(A$)
IF U/2=INT(U/2) THEN
   A1$=LEFT$(A$,U/2):A2$=RIGHT$ (A$,U/2)
ELSE
   X=INT(U/2)
   A1$=LEFT$(A$,X):A2$=RIGHT$ (A$, U-X)
END IF
   PRINT U
   PRINTA1$
   PRINT A2$
```

5. Harddisk aldığınızda kullandığınız programı, harddisk'te bunun için ayrı bir directory yarattıktan sonra içine kopyalamalısınız. Bu sayede programı harddiskten çalış tırabilirsiniz. Fakat bazı programlar yüklen dikleri disketlerdeki altdirectory'lere bakıp buralardan data yüklerler. Bu directory'leri olduğu gibi harddiskinize aktarmalısınız. Ayrıca standart directory'ler olan devs, libs, c gibi directory'lerin de içeriklerini harddiskinizin aynı isimli directory'sine atmanızda fayda var. Eğer disketten standart dışı (her diskte rastlanmayan ve programa ait özel dataların bulunduğu) directory'ler kopyalamışsanız bilgisayarınızın bunları görmesini sağlamalısınız. Bunun için de CLI'dan ASSIGN ya da PATH komutunu kullanabilirsiniz. Bu komutlar hakkında daha detaylı bilgi için CLI kursuna bakmanızda fayda var.

6. Türkçe kullanım kılavuzu Amiga bayilerine sorabilirsiniz. Ancak bu klavuz içindeki tüm yazılan dergimizde de bulabilirsiniz.

✉

Sayın Amiga Dünyası yetkilileri,

Benim size birkaç sorum olacak.

1. Şu ana kadar bir sürü dergi gördüm, fakat hiçbir dergide Assembler gibi güzel bir konuya sizin yaptığınız gibi ayrıntılı girilmedi. Siz Assembler köşenizde programlar veriyorsunuz, ama ben bunları Seka Assembler'ı bilmediğimden yazamıyorum. Seka Assembler'ı kısaca anlatırsanız sevinirim.

2.Amiga'da bana tavsiye edebileceğiniz bir disassembler var mı?

Furkan Kıraç

☞Sayın Furkan Kıraç;

Dergimize gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler. Amiga gibi bir bilgisayarda programcılık bir hayli zevkli. Assembler da, kullanılan dillerin başında yeralıyor. Zira doğrudan sistemi kontrol etmenizi sağlaması ve muhteşem hızı. Bu yüzden de dergimizde bu gibi konulara detaylı olarak yer vermeyi uygun bulduk. Sorularınızın cevaplarına gelince;

1. Seka Assembler derleyicisinin açıklamasına Sayı 9'da başlamıştık. İkinci bölümü de Sayı 10'da çıkmış olan bu derleyicinin dışmda, DevPac Assembler, ArgAsm, Metacomco Assembler gibi çeşitli derleyicilere de değineceğiz.

2. Piyasada bir sürü disassembler var. Bunlar arasında en kaliteli olanlar C-Monitor, A-Mon, Resource, ROM-Crack ve Interruptor'dur. Bunları her iyi utility paketlerinde bulabilirsiniz.

✉

Sayın Amiga Dünyası,

Ben Amiga'mı genellikle oyun amaçlı kullanmaktayım. Fakat derginizde program yapmaya yönelik, verdiğiniz bilgiler doğrultusunda bazı programları yazmaya çalışıyorum. Fakat hiçbirine henüz başlayamadım desem yanlış olmaz. Bu konudaki sorularımı cevaplarsanız memnun olurum.

1. Geçmiş sayılarda yayınlanmış olan Labirent programı Basic'te hangi pencere ve menülerin yardımıyla yazılabilir.

2. Bir programı yazarken satır sonunda nasıl geçilir? Return'e bastığımda ekran renk değiştiriyor, kursor alt satıra geldiğinde O.K. veriyor.

3. USS John Young'da PORT-CONTROL' un işlevi nedir, nasıl çalıştırılır ve görev tamamlandığında limana nasıl girilir?

4. Kısa tanıtımlara daha fazla yer verirseniz iyi olur kanaatindeyim.

Acar AKYEL

☞Sayın AKYEL,

Güzel dilekleriniz ve önerileriniz için teşekkürler. Sorularınızı ilgili arkadaşlara ilettik, işte yanıtlarınız.

1/2. Basic'te bir program yazmak için, 'List Window' başlıklı kısım kullanılır. Siz komutları dış pencerede yazdığınız için ekran renk değiştiriyor. Ekranın sağ tarafındaki pencereye komut satırlarını girerseniz, sorun kalmayacaktır. Bu konuda ayrıntılı bilgi, AmigaBasic yazısının ilik bölümlerinde verilmişti. Alt satıra geçmek için Return'e basmanız yeterli, ancak List penceresinde.

3. Bu oyunu gelecek sayılarda Salata köşesinde bulabilirsiniz.

4. Kısa-kısa'ları arttırmayı biz de düşünüyoruz. Bekleyin ve görün.

DEVRE DİZAYNI

Doğan Türküler

ELEKTRONİK: Çağımı/a imzasını alan bilim dalı.

BİLGİSAYAR: Temeli elektronik olan. ve elektroniğe yön veren araç.

AMİGA Bir bilgisayar?...Peki *AMİGA* elektroniğe nasıl yön verebilir? Filektronikle ilgili ne gibi yazılımları vardır? Diğer bilgisayarların yazılımlarıyla karşılaştırıldıklarında (Örneğin: IBM. Macintosh gibi.) AMIGA'nın yazılımları hangi seviyede kalırlar? Türkiye şartlarında, bu yazılımlardan hangisi daha idealdir? AMKiA'nm dıs dünyayla bağlantısını nasıl sağlayabiliriz.' Bu dışa bağlantı için gerekli elektronik donanımları nasıl yapabiliriz? AMIGA'nın iç yapısı nasıldır, register'ları nelerdir? ...vs.

Bunlar gibi daha birçok soru kullanıcıların kafasını kurcalamakla. Türkiye'deki *AMIGA* kullanıcılarının yegane sorunu, bilgi eksikliği. Bu da AMIGA'nın Türkiye'deki yetkili firmalarca yeterince desteklenmemesinden kaynaklanıyor. Bunun bir sonucu olarak piyasa gerekli, gereksiz pekçok programla dolmuş durumda. Bu programların çoğunun (hatla neredeyse, hiçbirinin) manual'i yok. Mesela aldığınız bir programın elektronik programı olduğunu biliyorsunuz, ama ne ise yaradığını bilemiyorsunuz. Ya da programı alıyorsunuz, eve gelip bir bakıyorsunuz ki. programdan birçok bölüm eksik. Bu gibi olaylar, kullanıcının AMIGA'dan soğumasına yol açmakla.

Bu yazı dizisinin amacı; Yukarıda ki gibi soruları cevaplamak, Türkiye piyasasında bulunan, Elektronikle ilgili yazılımları incelemek, karşılaştırmak ve en iyilerini size sunmak. Ayrıca yazı dizimizin ilerleyen sayılarında, AMIGA için arabirimler, hoby devreleri ve yararlı olacak bazı devre şemalarıyla, açıklamalarını vereceğiz. Bunların yanında AMIGA'nın kendi hardware'i, iç yapısı ve hardware regıster'larıyla. bunların kullanımları bazı dizimizin konuları arasında yer alacak. Hardware ile ilgili merak etliğiniz soruları bize yazınız, elimizden geldiğince cevaplamaya çalışacağız.

Bu ayki konumuz: AMIGA'daki, baskılı devre hazırlama programları. Bu programların amacı, hazırlamış olduğunuz elektronik devre şemalarının, baskılı devre plaketi için çıktısını hazırlamak. Bu çıktı, programların çeşitlerine göre. Printer, Plotter veya Laser printer gibi dış birimlere yönlendirilebilir. Türkiye'de su anda 5-6 civarında çizim programı mevcut. Bunlar NcwIO_V.3.0 Proboard+Pronet. Maxon Layer, PCLO-CAD VI.5 ve PCI.O-CAD V3.0'dır. Bu programların herbirinin kendi çapında pozitif ve negatif yanları var. Amacımız yukarıdaki programları genel olarak karşılaştırmak ve içlerinden iyi olanları açıklamak. Yukarıdaki programları üç ana bölümde inceleyebiliriz: Bunlar NcwIO. Proboard ve PCLO-CAD sınıfları. Maxon firmasının programını tam olarak inceleyemedik ama. gördüğümüz kadarıyla yazılımın Almanca olması, fazla menüsü olmaması ve AMIGA'nm en önemli özelliklerinden mouse'u kullanmaması programın negatif yanları. Bunların yanı sıra MAXON firmasının yapmış okluğu bir program olması görebildiğimiz tek pozitif yanı.

Şimdi yukarıda özetlediğimiz üç sınıfı. Tablo I yardımıyla karşılaştıralım.

Tabloda da görüldüğü gibi. diğer programlara göre. NewIO_V3.0'ın birçok bakımdan pozitif yanları mevcuttur. Bununla birlikte, diğer programlarda belli bir seviyenin üstünde kalmaktadır. PCLO-CAD V1.5 daha önceden bildiğimiz bir programdı. PCLO-CAD_V3.0 ise, bu yazı dizisini hazırlandığı sırada Türkiye'ye geldi. Henüz, bizim elimize geçmediği için, bu yeni versiyonun, eskisine göre ne gibi değişiklikleri olduğu konusunda bir bilgimiz bulunmamakta. Ama ileriki sayılarda MAXON ve PCLO-CAD_V3.0'ın özellikleri ve farkları hakkında sizi bilgilendirmeye çalışacağız.

Şimdi de tablodaki programların negatif ve pozitif vanlarını inceleyelim.

NewIO V3.0:

Pozitif: NewIO'nun en önemli özelliği. Dot matrix printer'lere çıktı vermesidir. Bu sayede birçok amatör kendi evinde. printer'ından istediği baskılı devre dökümünü alabilir. Diğer programlar böyle bir çıktı vermemektedir. Printer'a verdiği çıktı kalitesinin çok yüksek olması, ayrıca bir plotter veya laser printer çıktısi alınmasına gerek bırakmamaktadır (İsterseniz bu birimleri de kullanabilirsiniz). Kullanım kolaylığı, hızı. High-Res veya Med-Res çözünürlük seçenekleri ve altı ayrı zoom modunda çalışabilme imkanları, yazılımın pozitif yanlarındandır. Ayrıca Delik içi kaplama modunda çalışması, profesyoneller için büyük kolaylık ve plaket büyüklüğünden de tasarruf sağlamaktadır, iki yol arasındaki uzaklığı standartlar dışında azaltabiliyorsunuz (29 m !!! Bravo). Macro hazırlayarak kendi library'inizi oluşturabilirsiniz. Eğer isterseniz disket üzerindeki hazır library'leri de kullanabilirsiniz. Bunlara ek olarak Pad çeşitleri mevcuttur (Kare. Daire, Elips).

Negatif: Yazılımın Almanca olması programın en kötü yanı, AutoRoute (otomatik olarak yol bulma) menüsünde birçok seçenek olmasına rağmen. Bu fonksiyonun diğer programlarla karşılaştırıldığında yetersiz kaldığı görülmektedir. Bunun sebebi; yolları, bütün yollar çizildikten sonra bulmaya çalışmasıdır. Diğer programlarda yollar, çizim esnasında bulunmaktadır. Maximum çalışma alanının sınırlı olması ve en fazla iki katlı kart di-

	* NOT: Bir entegrenin iki bacağı arasındaki uzaklığın 0.1 Inch=2.54 mm. olduğunu düşününüz.								
TABLO 1	**Auto Route**	**Kullanım Kolaylığı**	**Zoom**	**Zoom'da Çalışma**	**Dot Matrix Printer Çıktısı**	**Printer'a Deneme Çıktısı**	**Dil**	**Çalışma Katı Sayısı**	**Maximum Yol Kalınlığı**
NEWIO V3.0	**Var** (şema çizildikten sonra)	Çok kolay	Var	Var	**Var**	Var	Almanca	2	0.007 **Inch**
PROBOARD PRONET	Var (çizim sırasında)	**Kolay**	Var	Yok	**Yok**	Var	İngilizce	**4**	**0.05 Inch**
PCLO-CAD V1.5	Var (çizim sırasında)	**Zor**	Var	Var	**Yok**	**Yok**	İngilizce	**2**	0.03 Inch

zayn edilebilmesi de. önemli dezavantajlarının yanında bulunmaktadır.

Özet: NewlO V3.0 amatörlerin ve profesyonellerin kolayca kullanabileceği bir program. Belli bir deneyim süresinden sonra baskılı devre dizaynı bu programla bir zevk halini alıyor. Eğer çok büyük çıktılar almayı düşünmüyorsanız. (Örneğin bir televizyonun baskılı devre kartı gibi...) tavsiye edebileceğim bir program.

PROBOARD+PRONET:

Pozitif: AutoRoute fonksiyonu çok iyi ve çok zekice çalışmakta. Dört katlı baskılı devre dizaynı yapabilmeniz, programa artı puan kazandırıyor. Ama en önemli özelliği, bir şematik programı olan PRONET adlı programda hazırlanan elektronik devre şemalarını, direk olarak okuyabilmesi ve şemadan baskılı devre oluşturabilmesidir. Ekran düzeni ve mouse'un akıllıca kullanımı, programı anlaşılır hale getirmektedir. Maximum çalışma alanı hafızayla orantılı olarak artmaktadır. Çıktı kalitesinin yüksek olması ve library kullanımı, programın profesyonelliğini arttıran öğelerdendir.

Negatif: Program Dot matrix printera çıktı vermiyor. (Sadece test çıktısı verebiliyor). Delik içi kaplama modu yok. High Resolution'da çalışma zorunluluğu gözleri yoruyor. Zooın modunda çalışamamak. bazen kafanızı monitörün içine kadar sokmanızı gerektiriyor. Ve Padlerin sadece daire tipinde olması da bir eksiklik olarak görülebilir.

Özet: Program profesyonellere yönelik olarak düşünülmüş bir yazılım. Sadece Laser Printer ve Plotter'a çıktı vermesi bunu kanıtlıyor. AutoRoute fonksiyonu çalışma anında insanı hiç sıkmıyor. Ayrıca şemadan baskılı devre çıkarabilmesi çok çok iyi bir özellik. Eğer cidden profesyonel olarak çalışmak istiyorsanız ve Laser Printer veya Plotter gibi profesyonel araçlarınız varsa, bu programla uğraşmanızın sizin için yararlı olacağına inanıyorum.

PCLO-CADV1.5:

Pozitif: Zoom modunda çalışma, mouse tuşlarının kullanımın çok iyi olarak düşünülmüş olması. High-Res ve Med-Res modları, autoroute fonksiyonunun kalitesi ve maximum çalışma alanının büyüklüğü pozitif yanları.

Negatif: Printer'a çıktısı olmaması. Library'lerinin bulunmayışı, işlem hızının yavaş olması, kullanımının sıkıcı ve zor olması, programı öteki programlarla karşılaştırıldında çok kötü pozisyonda bırakıyor.

Özet: PCLO-CAD, AMIGA'da çıkan ilk çizim programlarından biri. Bu bakımdan ilkel bir yazılım olması kaçınılmaz. Sadece plotter'a çıktı vermesi işleri zorlaştırıyor. Ama yeni gelen versiyonunda birçok eksikliğin düzeltilmiş olduğuna inanıyorum.

GENEL OLARAK

AMIGA'daki baskılı devre programları yeterli ve halta kullanıcıya gereğinden fazlasını vermekte. IBM'deki programlarla karşılaştırıldıklarında, bunlardan aşağı kalmamakla birlikte, birçok bakımdan üstün ve boy ölçüşebilecek pozisyonda.

NEWIO V3.0'I KULLANMAK BU KADAR KOLAY MI?

Aşağıdaki açıklamaları okuduktan sonra, NewIO'yu kullanmanın hiç de zor olmadığını göreceksiniz. Hatta biraz pratik ve deneyim sahibi olduktan sonra, cok kısa sürede, bir profesyonel kadar iyi kullanabileceksiniz.

NewlO açıldığında,karşımıza yedi adet menü çıkar. Bunlar:

Layout Menue: Devre elemanlarının yerleştirildiği ve yolların çizildiği ana menü. F6 tuşuyla çağrılabilir.

Grund Menue: Devre ebatları, yazı yazma, kopyalama, silme gibi işlemlerin yapıldığı menüdür.

Disk Menue: Disk operasyonlarının yapıldığı bölümdür.

Druck Menue: Printer'a test çıktısı almak için kullanılır.

Router Menue: Yolların otomatik olarak bulunmasını sağlayan, AutoRoute menüsüdür.

Bauteil Menue: Library'lerin oluşturulduğu, yüklendiği ve save edildiği menüdür.

Ende: Çıkış

Şimdi her menüyü detaylı olarak inceleyelim.

LAYOUT MENUE

Baustelle: Hangi katta işlem yapıldığını gösterir.
L: Alt kat, B: Üst kat, G: Yazı katı.

Mousestep: Mouse'un çözünürlüğüdür. 1:1 standarttır. Burada Mouse'un her adımı 0.05 inch'tir. Çözünürlük 4:1 ile 1:32 arasında değişebilir.

Setmode:

Set: Normal yol çizimi ve eleman yerleşimine izin verir.
DK:Delik içi kaplamaya uygun yol çizimi.

LÖ: Çizilmiş bir yolu veya elemanı silmek için kullanılır.

Umw: Çevrim işlemidir. İşaretlenen yol, isteğe göre **Route** veya **Normal** olarak değiştirilir.

Richtung: Yerleştireceğiniz devre elemanının baktığı yön belirlenir.

L-Winkel: Yolun uyması gereken açı, 90,45 veya frei (serbest) olarak belirlenir. Bu mod yolların çizimi sırasında kolaylık sağlar.

L-Breite: Kullanacağınız yolun kalınlığıdır. Daha önceden saptanmış standartlara uygun değerler içerir olmakla beraber, M tuşu vasıtasıyla, siz de istediğiniz değerleri girebilirsiniz.

LeiterBahn:

Norm: Bu çizim modunda. çizilen yol Autoroute'a sokulduğu zaman değişmez, çizildiği gibi kalır. Yolun eğimi L-Winkel'deki değere bağımlıdır.

Rout: Çizilen yol. Autoroute fonksiyonuna sokulabilecek haldedir. İki pad masını direk olarak çizerseniz, autoroute en uygun yolu bulmaya çalışacaktır.

Ankn.: Çizilmiş yolları, istediğiniz gibi biçimlendirebilirsiniz.

Schie.: Ankn.'ye benzemekle beraber, yolu deforme etmeden biçimlendirir.

Br.: Yazı katına çizim yapmamızı sağlar.

Leiterzug: İki nokta arasında bulunan bir yol kombinasyonunu, kopyalamamızı sağlar. Komut seçildikten sonra yolun başına ve sonuna kliklenerek yol kopyalanır. Daha sonra yerleştirmek istediğiniz noktaya klikleyerek işlemi tamamlayabilirsiniz.

Löt-Typ.:

Rund: Pad tipi daire olarak belirlenir.
Quad: Pad tipi kare olarak belirlenir.
Lang: Pad tipi elips olarak belirlenir.
SMD: Pad, dikdörtgen olarak belirlenir.

Lötauge: Pad boyutlarının seçimi ve pad'in kata basımı buradan yapılır. Pad boyutları standarttır. Ama isterseniz, mouse bu komutun üzerindeyken, M tuşuna basarak istediğiniz büyüklükleri girebilirsiniz. İlk değer deliğin dış çapı, ikincisi

Şemadan Direkt yol bulma	Makro Kullanımı	Library'ler	Hız	Ekran Modları	Çıktı Kalitesi	Delik içi Kaplama Modu	Pad Çeşitleri	Çıkış Birimleri	Maksimum Çalışma Yüzeyi
Yok	Var	Var	Çok iyi	640*512 640*256	Çok iyi	Var	Daire-Kare Dikdörtgen Elips	Printer Plotter Laser	Hafıza ile Orantılı
Var	Var	Var	İyi	640*400	İyi	Yok	Daire	Plotter Laser	Hafıza ile Orantılı
Yok	Yok	Yok	Kötü	640*400 640*200	Çok iyi	Yok	Daire	Plotter	Hafıza ile Orantılı

ise iç çapıdır.

BauteilTyp: Buradan Library'lere ulaşabilir ve istediğinizi seçebilirsiniz.

Bauteil: Library elemanlarını buradan çağırıp, basabilirsiniz.

Potential: Karmaşık bir devrede, çizilmiş bir yolun, nerelere ulaştığını görmek için kullanılır.

Hauptmenue: Esas menüye çıkış.

GRUND MENUE

Mousestep: İşlevi layout menüdeki işleviyle aynıdır.

Seite: Buradan alt kat. üst kat ve yazı katının ışık şiddeti ayarlanır.

Rahmen Set: Şemanızın ebatları belirlenir.

Raster: Ekranda Grfd (mavi noktaları olup olmayacağı seçilir.

Makro: Buradan ilaha önceden hazırlamis olduğunuz makroları yükleyebilirsiniz. Eğer bir makroyu save etmek istiyorsanız, save seçeneğini seçip, ekrandan bir clip (parça) alınız, bu clip herhangi birsey olabilir. Örneğin sizin hazırladığınız bir kondansatör veya bir devre şeması vs. program sizden bir file ismi isteyecek ve bu clip'i macro olarak save edecektir.

Sehieben: 'Move' anlamındadır. Ekrannnn belirlediğiniz bir bölümünü kesip.istediğiniz yere yerleştirir.

Kopieren: "Copy" anlamındadır. Ekranın belirlediğiniz bir bölümünü, islediğiniz yere kopyalar.

Prüfen: System ile ilgili bilgileri verir. Örnek: kullanılan Pad sayısı, alt ve üst katlardaki yol sasısı, kesişen yol sayısı gibi...

Richtung: Yazacağınız textin yönünü belirler.

TextSeite: textin hangi kata yazılacağı seçilir.

Textgroße: Textte kullanılan harflerin büyüklüğü ayarlanır. M tuşu vasıtasıyla istediğiniz büyüklüğü sağlayabilirsiniz.

Text: Yazı menüsüdür. Yazacağınız yazıyı SET komutuyla buradan yazar veya LO komutuyla, yine buradan silersiniz. Yazınız PSET ve AND komutlarıyla lojik işleme tâbi tutabilirsiniz.

Löschen: Silmek anlamındadır. ALLES komutuyla ekranın tümünü. TEİLW komutuyla seçeceğiniz bir bölümünü silebilirsiniz.

DİSK MENUE

Laden: Load
Speichern: Save
Löschen: Delete
Umbenennen: Rename
Laufwerk: Dir komutuyla aynı anlamda.

Name: Çalışmakta olduğunuz şemanın ismini buradan girebilirsiniz.

DiskStatus: Disketin içinde ne kadar boş alan olduğunu gösterir.

Bauteilßib: Library Teri buradan yükleyebilirsiniz.

Voreinst: Preference'lan save etmenizi sağlar.

BAUTEİL-BİB

Set.Moade:

Aufl: Library elemanını yeniden belirlemeye yarar.

Neu: Belirlenmiş bir library elemanını silip, yerine yenisini koymanızı sağlar.

I.O: Library'deki elemanı siler.

BauteilTyp: Library ve Library elemanlarını seçmenize yarar.

Bauteil: Seçilen library elemanı. setmode'daki işlemlere buradan sokulur.

Bau.Name: Library elemanının ismi değiştirilir.

Bib.Name: Library'nin ismi değiştirilir.

Laufwerk: Dir komutudur.

Bibliothek: Library Terin disk operasyonları buradan sapılır.

ROUTER MENUE

(Parametredir) **Auflösung:** Yolların birbirine yakınlık derecesi.

(Parametredir) **Router Box:** Yol hesabı sırasında oluşturulan hesap alanının sınırlı kalıp kalmayacağı buradan belirlenir.

(Parametredir) **Potentiale:** Yol bulmaya. kısa yolları bulmakla başlanıp, başlanmayacağı saptanır.

Seite:

L: Sadece alt katı hesapla.
B: Sadece üst katı hesapla.
I.B: Ali ve üsl katları hesapla.
L<—>B: Eğer ali kattan geçen yol kesişi) orsa. o yolu üst kattan geçir.Tam (ersi de geçerlidir.
I)K: Delik içi kaplama modu.

Winkel: 90 veya 45 . Yolların dönüşlerinde yapacakları maximum açı.

ParStart: Yukarıda parametre olarak girilen değerlere bağlı olarak hesap yapılır. Hesap işlemi bu komut veya autostart komutu)la başlatılır.

AutoStart: Neu IO, bu modda, yol bulma hesaplamaları sırasında kendi parametrelerine bağlı kalır.

S **per r Box:** Ekranda oluşturacağımız alanlardan yol geçmemesini sağlar.

DRUCK MENUE

Seite: Hangi katın basılacağı belirlenir.

HardCopy: Printer cinsi belirlenir. Epson=9pin. Nec ise 24 pin printerları temsil eder. Buradan hızlı bir şekilde test çıktısı alınır.

NewIO'da Bazı Tuşlar

HKLP: Çalışmakta olduğumuz menüdeki tuşların, işlevlerini gösterir.

DKL: Çizim sırasında en son yapmış olduğumuz işlemi siler.

YÖN TUŞLARI: Ekranı sağa. sola vs. oynatır.

F1: High-Res moduna geçilir.
F2: Med-Res moduna geçilir.
F3: Ekranı yemden çizer.
K4: Çalışmakta olduğumuz katı değiştirir.
K5: Çizim yapma, silme gibi mod I arı aktive eder.
K6: Layout Menu
K7: Grund Menu
F8: Disk Menu
F9: Bauteil Menu
F10: Router Menu

ESC: PAL modunu devreye sokar. Çizim yapacağınız zaman, menüler aşağıya inerek kaybolur ve şemanız bütün monitörü kaplar.

TAB: Mouse'un adımlarını milimetre olarak gösterir.

-: Mouse'un bulunduğu koordinatları orijin olarak kabul eder.

A: Mouse.'u yavaşlatmaya yarar.

S: Mouse pointer'ını, en yakın pad'in merkezine götürür.

BS: Pad'ler hakkında kısa bilgiler verir.

1-7: Zoom faktörleri.

SPACE: Sol mouse tuşuyla aynı işi görür.

Nümerik Klavyede:

7-4: Alt katın ışık miktarı.

8-5: Üst katın ışık miktarı.

9-6: Yazı katının ışık miktarı.

PRINT DRUCKER BÖLÜMÜ

Laden ile devrenizi yükledikten sonra, ekrana bir test resmi çıkacaktır.

Sol üst köşedeki gadget, baskılı devrenizin çerçevesini belirler. Altındaki gadget çıktının kaça kaç olacağını saptar. Üçüncü gadget ise ne cins çıktı alınacağını ortaya koyar.

Burada:

Layout: Yolların şeması.

Lötstop: Maske seması.

Bohrplan: Delik semasıdır.

Sağda bulunan gadgetlerden:

I.ötseite: Ali katın Şeması.

Bauteilseite: Üsl katın şeması.

(iehausseite: Yazı kalının semasıdır.

Sağ üstte bulunan gadgetler ise:

Leiterbahn: Yollar

Lötauge: Library e dahil olmayan Pad'ler ve elemanlar.

Bauteil: Library elemanları.

Yukarıdaki seçeneklerden istediğiniz, formları seçiniz. Printer veya Plotter'ı tercih ettikten sonra START'a klikleyerek yaptıklarınızın sonucunu bekleyiniz. Bu programla ne kadar çok çalışırsanız, o kadar iyi öğrenirsiniz.

Parameter Bölümünden yol kalınlığı. Printer, plotter çeşitleri gibi dataları ayarlayabiliyorsunuz.

Gelecek aya görüşmek ümidiyle, hoşçakalın.

RED SECTOR DEMO-MAKER

TUNÇ DİNDAŞ

Selam arkadaşlar... Bu ayki yazı dizimiz, özellikle Amiga'yı yeni alan arkadaşlara yardımcı olacağını düşündüğüm, RSI-DEMO MAKER. Sanıyorum Demo-Maker'ların ne işe yaradığını biliyorsunuzdur. Ama ben olayı bilmeyenler için, birkez daha kısaca tanıtmak istiyorum. DEMO, DEMOSTRATION kelimesinin kısaltılmış halidir. Bu kelime, dilimizde *'gösterr* anlamına gelir. Bilgisayar dilindeki anlamı da, bilgisayarın yapabileceklerinin gösterimidir. Hazır demodan bahsetmişken, kısaca INTRO'dan da bahsetmek isliyorum. INTRODUCTION kelimesinin kısaltlmışı olan bu sözcük'ün dilimizdeki anlamı, *'giriş kısmı, .sunuş ya da açıklama'* şeklindedir. Bilgisayar dilindeki anlamı ise bilgisayar gruplarının kendi reklamlarını yaptıkları kısa programlardır. Burada da bilgisayarın özellikleri kullanılır. Demo'dan farkı kısa ve öz olmasıdır. Demo'daki kadar fazla hareketlilik göze çarpmaz. Demolardan bahsetmişken, ilk demoların nasıl olduğunu ve şu anda demoların ne durumda olduğundan da bahsetmek istiyorum. İlk demolar Commodore 64'de yapılmıştı *(o zaman Amiga daha yoktu).* Daha sonra JAY MINER ve arkadaşları bu harika makineyi yarattılar ve DEMO terimi, arlık farklı boyutlarda ortaya çıkmaya başladı. Amiga'da ilk demoları yapan gruplar şunlar:

D.O.C, SODAN, MAGICIAN 42, DEFJAM, CCS, THE JUNGLE COMMAND, PLASMA FORCE, HOTLINE...

Bu grupların hepsi, yurtdışındaydı. Bu arada, ülkemizde de yavaş yavaş Amiga yerleşmeye başladı. Ve Türkiye'deki ilk demoyu ZOMBIE BOYS grubu elemanlarından MR-MOVE adlı yaptı. Zaten bu yazımızı okuyan ve makine diliyle uğraşıp piyasadan SEKA-SOURCE CODE'ları toplayan arkadaşlar MR-MOVE'un yaptığı meşhur 'YALIN' source'nu da görmüşlerdir.

Evci bu demolar yapılmaya başladıktan sonra, demo yapmayı bilmeyen kişiler için *(yani mc 6X000'ni kullanamayanlar) için)* bu tip demoların bir maker'ı oluşturuldu *(demomaker = demoyapıcı).* Bu maker'lar çok basit şeylerden ileri gidemiyordu. Ama geçtiğimiz aylarda. RED SECTOR grubu DATABECKER firması için bir demomaker yaptı ve piyasaya sürüldü. Almanya'da KKlDM'a satılan bu programı, şu anda Türkiye'de çok cüzi bir miktara bulmak mümkün. Eğer demoları yakından takip ediyorsanız. RSI *(Red Sector Inc.)'in* CEBIT fuarında yaptığı CEBIT 91 demosunu görmüşsünüzdür. Son zamanların en çok kullanılan programcılık tekniği olan VECTOR grafikler ve bunların değişik versiyonları *{filled. stencil, hidden line ...).* **BOB** *(Blitter Ohjects)'lar (normal, vektör).* **TEXT** WRITER'lar bulunuyordu. RSI grubu. CEBIT'90 ile yılın en iyi demosu olmaya hak kazandı. İşte RSI'ın yaptığı bu demomaker'la CEBIT'90 demosu gibi demolar yapabildiğiniz gibi, daha başka birçok yeni teknikleri de kullanmanız mümkün. Eğer hazırsanız ve hala sağsanız artık demomaker ile ilgili püf noktalarını ve programın pratik olarak nasıl kullanılabileceği hakkında bilgi vereceğim !!!

Program yüklendiğinde, karşımıza çok geniş bir menü ekranı çıkıyor. Bu ekranda, en üstte;

TEST DEMO: Yaptığınız demoyu görmek için. Ama daha demo yapmadığımız için. bunu görmemiz çok zor.

DEMO MENU: Burası disk operasyonları ile ilgili bölüm. Yaptığınız demoyu;

* SAVE FINAL: DOS'a uyarlanmış bir file şeklinde diske kaydetme.
* SAVE BOOT INTRO: Yaptığınız demoyu. disketin bootblock'una koymanızı sağlar.
* SAVE SHORT: Yaptığınız demoyu, daha sonra edit edebilmek için RSI-DEMOMAKER dosyası olarak kaydetmenizi sağlar.
* LOAD SHORT: Yukarıdaki seçenekle kayıt ettiğiniz dosyayı yüklemeyi sağlar.
* FORMAT: Bunu hepiniz biliyorsunuzdur ama. ben birkez daha yineleyeyim. Boş bir diskete kayıt yapmak için, disketin Amiga'da kullanıcak bir hale getirilmesine format denir!. Böylece disketinizde 880K boşluk varatmış olursunuz.

PATTERN EDITOR: Bu seçenek asıl menüye geçmenizi sağlıyor ama, burayı daha sonra anlatacağım.

MUSIC OFF: Yüklediğiniz müziği ON/OFF yapmanızı sağlıyor.

ABOUT: Programla ilgili kısa bir açıklama.

Şimdi bahsedeceğimiz menüler alt kısımdaki seçeneklerle ilgili.

EDIT: Alt satırda yüklediğiniz şeylerin renklerini düzenlemek için.

CLEAR: Yüklediğiniz bir şeyi silmek için.

LOAD: Az sonra aşağıda yazacağım yerlere yükleyeceğiniz file'ları bu seçenek yardımıyla yüklüyorsunuz.

SAVE: Dataları kayıt etmek için.
EXIT: Programdan çıkış.
CURSOR UP/DOWN: Bu ok işaretlerini kullanarak *(mouse yardımıyla)* alt kısımda bulunan seçeneklerin üstüne gitmenizi sağlar.

Şimdi de alt kısımda yazan seçenekleri anlatmaya başlıyorum.

İlk olarak **PREFENZLIST** bulunmakta. Burada:

MUSIC ROUTINE: Buraya hangi replay rutinini koymak istiyorsanız, onu yükleyin. Bunun için music routine'nin üzerine gelin ve üst menüden load kutucuğuna basın. Ekranda çıkacak menüden istediğiniz replay rutinini seçin.

Bu menüde **NOISETRACKER** dan **FUTURE COMPOSER** a kadar hemen hemen her replay rutini bulunmakta.

MUSIC: Buradan da istediğiniz modülü yükleyebilirsiniz. Aynı şekilde music'in üstüne gelin ve load kutucuğuna basın. Ya demomaker'ın içinde bulunan **NOISETRACKER** modüllerinden birini yükleyin ya da kendi modül disketiniz takıp oradan bir" modül yükleyin.

DEMO PATTERNS:
Burada;
LITTLE LOGO 0:
LITTLE LOGO 1:

LITTLE LOGO 7:
olmak üzere, toplam sekiz tane logo yeriniz var. Bunlar küçük logolar. Demo maker'ın içinde bulunan logolar RSI'nın logoları. Kendi logonuzu yüklemek için, ilk önce DiskMaster'ı yükleyin burada Demomaker'ın disketini takıp Little logolardan birini seçin **SHOW PIC** yapın. Ekranın üst kısmında, logonun boyutları yazar. Logonun kaça kaç olduğunu öğrenin ve Deluxe Paint'de kendi logonuzu çizin. Boyutlarını aldığınız ölçüde logoyu Brush olarak alın ve kaydedin. Daha sonra Demomaker'ı yükleyin ve logonuzu yükleyin. **RSI** DM'da herhangibir şeyi yüklemek için, ne yükleyecekseniz mouse ile yüklemek istediğiniz şeyi seçin *(örneğin little logo)* üst taraftan load kutucuğuna basarak load menüsüne gelin ve sol üst köşede bulunan **DFO:** kutucuğuna basın. Program otomatik olarak logoların bulunduğu **DIRECTORY'i** yükleyecektir. Buradan hangi file'ı yükleyeceğinizi seçin ve istediğinizi yükleyin.

Little logolardan başka Biglogolarda \ükleyebilirsiniz.

BIG LOGO 0:
BIG LOGO 1:
BIG LOGO 2:
BIG LOGO 3:
olmak üzere. 4 tane büyük logo yükleyebilirsiniz. Bunlardan başka;

32X32Mık, 16X16'lık, 8X8'lik ve 16X16*lık tek bitplane'lik font yüklemeniz mümkün. Bu font, sadece SinusScroll yapmak için kullanılıyor. Diğerleri normal scrollda ve textlerde kullanılan fontlar.

VECTOR CHARSET: Bu fontlar da vektör grafiklerden oluşan fontlar. Daha sonra anlatacağım **ZOOM TEXT** efektini kullanmak için bu fontları yüklemeniz gerekir.

SPRITE OBJECTS: 4 tane sprite yükleme imkanınız var. Yani ayrı ayrı 4 tane farklı sprite objeleri kullanarak 4 tane farklı yıldız rutini yaratabilirsiniz.

VECTOR BALL GFX: Demo Patterns'de bulunan Vectorballs seçeneğinde kullanmanız gereken objeler içindir. , **BOB EFFECT:** Yine demo patterns'de kullanacağınız efektler için bunları yüklemeniz gerekecek.

Unutmadan şunları da söyleyeyim. Bu yüklediğiniz objeleri görmek için Üst menüde bulunan **EDIT** kutucuğuna basıp hem objeyi görür, hem de istediğini/ şekilde objenin renklerini değiştirebilirsiniz.

Objelerle ilgili kısımlardan sonra text ile ilgili seçenekler ortaya çıkıyor.

SCROLLTEXTOBEN/UNTEN: Ekranın alt ve üst kısmında bulunan scroll'ların tekstlerini ayarlamanızı sağlar. Bunun için, istediğiniz bir tekstin üzerine gelin ve **EDIT'e** basın. Böylece başka bir ekran ortaya çıkacak ve bu ekrana istediğiniz yazıları yazmaya başlayacaksınız. Program Alman klavyesine göre ayarlı olduğu için, Z yerine Y ve Y yerine Z yazılır. Scroll tekstleri yazdıktan sonra **RETURN** tuşuna basarak ana menüye geri dönebilirsiniz.

SCROLLTEXTSINUS: Sinüs scroll'un tekstini yazmak içindir.

TEXT SCREEN 16: 16X16'lık text yazmanız içindir. Ve bu ekranlardan 10 tane bulunur. Yani demo içerisinde ayrı ayrı 10 tane tekst ekranı kullanmanız mümkün.

TEXT SCREEN 8: Aynı şekilde 8X8'lik fontları kullanmak için de 10 adet tekst ekranı bulunmakta.

TEXT SCREEN 32: 32X32'lik fontlar için de 10 adet tekst ekranı düşünülmüş.

VECTOR OBJECTS: 10 tane vektör grafikten oluşmuş obje kullanmanız içindir. Bu objeleri yüklemek için, istediğiniz nolu objeyi seçin ve **LOAD** kutucuğuna basın. Ekrana **LOAD** menüsü çıkacak. **DFO:**'a bastığınızda otomatik olarak objelerin bulunduğu **DIRECTORY** yüklenecek. Buradan istediğiniz objeyi seçin ve yükleyin.

BALL OBJECTS: Aynı şekilde Vektör Ball *(top)* adı verilen objeleri kullanmak için koyulmuş seçenektir. Aynı şekilde 10 tane obje kullanma hakkınız bulunmakta. İstediğiniz objeyi, istediğiniz no'lu seçeneğe yükleyebilirsiniz.

Objeler ve tekstlerden sonra renk listeleri ortaya çıkıyor. 7 tane **BACKGROUND** rengi bulunmakta. Bu renkleri düzeltmek ya da yeni renkler yaratmak için, üst kısımda bulunan **EDIT** seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu renk ayarlamaları, aynı Deluxe Paint'teki palet ayarlamaları gibi. Bu bölümü kendiniz de kolayca çözebilirsiniz. Bu yüzden sözü fazla uzatmıyorum.

Bunlardan başka, **ZOOMTEXT COLORS'da** bulunmakta. Demopatterns bölümünde anlatacağım efektin arka kısmındaki renkleri bu seçenekten ayarlayabilirsiniz *(yine EDIT opsixonunu kullanarak).* Ayrıca **VECTORBALL COLORS** yardımıyla kullanacağınız vektör bob'ların renklerini de istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz.

Bunlardan sonra artık **DEMO PATTERNS'e** girebiliriz. Sakın bu kadar çok şey yazdım diye bana kızmayın, çünkü bu bilgiler size çok lazım olacak. İleride sürekli aynı şeyleri tekrar etmektense, bir seferinde yazıp kurtulmak bence en akıllı(!) seçim. Aslında bu tip şeyleri yazarak

anlatmak gerçekten de güç. Bu yüzden kusurlarımı affedin. Eğer bir sorununuz olursa KOMMODOR ABİ'ye bir mektup yollayın ve derdinize deva bulun. Herneyse ilk olarak burada bulunan menüleri kısa bir şekilde yazayım;

TEST PATTERN: Seçmiş olduğunuz efektin nasıl bir şey olduğuna bakmanız için.

TEST DEMO: Yaptığınız demo'yu kontrol etmek için. Bu seçenekle bütün patternleri de görmüş olursunuz.

DELETE PATTERN: Yapmış olduğunuz bir efekti silmek için kullanılır.

INSERT PATTERN: Yeni bir efekt ilave etmek için kullanılır.

QUIT: Ana menüye geri dönmek için.

SCREEN MODE: Bu seçenek yardımıyla, ekranın durumunu ayarlayabilirsiniz. Burada ekranda kayacak scroll'un hangilerinin aktif olacağını ve müzik çalıp çalmayacağınızı ayarlayabilirsiniz. UP / DOWN SCROLLu ON/OFF yaparak scroll'arın kayıp kaymayacağını ayarlayabiliriz. Aynı şekilde müziği de ON/OFF yaparak ne zaman çalıp çalmayacağını ayarlamamız da mümkün.

BIG LOCKO: Bu seçenek yardımıyla, ekrana büyük logolar koyabilirsiniz. İsterseniz arka plana kayan yıldızlar da koyabilirsiniz. Son kez hatırlatıyorum burada yazdığım efektleri yaratabilmeniz için ilk başta gereken objeleri yüklemeniz gerekir. Burada kaç numaralı logoyu ekrana basmak istiyorsanız, o logonun numarasını yazmanız gerekiyor.

Bunun için LOGONUMBER a kaç nolu logo olduğunu yazın. DIRECTIONS seçeneğiyle, logonun ekrana çıkış pozisyonunu ayarlayabilirsiniz. 8 tane directions bulunmakta. Bu sayede logoyu ekrana 8 şekilde basabilirsiniz. Örneğin sağdan sola, soldan sağa doğru kayarak getirtebilirsiniz. Yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya ya da çaprazlara doğru logoyu hareket ettirebilirsiniz. Bunları yapmak için, DIRECTIONS'ın üzerine gelin ve mouse'un sol tuşuna basın. Her bastığınızda directions'ı bir arttırır, sağ tuşa her bastığınızda bir azaltırsınız. Bunlardan başka ZOOM ve FLOOD efektleri de var. Bunların nasıl şeyler olduğunu anlatmam biraz zor, bu yüzden kendiniz deneyin ve görün.

CLEAR fonksiyonları ile, logoyu ekrana basarken ya da silerken değişik efektler elde edebilirsiniz. Bu efektlerin ekranda kaç saniye gözükeceğini de ayarlayabilirsiniz. TIME, normalde 10'dur; ama yaptığınızı görmek için TIME'ı 1 yapın ve olayı hemen görün. Burada bulunan ayarları yapmak için, mouse işaretçisini *(örneğin time'in yanında bulunan 0010'a)* getirin ve sol tuşa basın. Sonrada klavyeden istediğiniz değeri girin. Sanırım Big logoyu anlamışsınızdır. Bu yüzden Little logoyu anlatmıyorum.

Şimdi de ekrana tekst basmayı anlatacağım ve esas can alıcı olayları gelecek aya bırakacağım !!!...

TEXT SCREEN 16: Burada 16'lık fontlardan oluşan bir tekst ekranı basılır. Daha önce editlediğiniz tekst ekranlarını aynen bu fonksiyon yardımıyla kullanabilirsiniz. 8'lik ve 32'lik ekranların da basımları aynı. Ekrana tekst koyarken arka plana sağa ya da sola kayan yıldızlar koymanız mümkün. İlk başta yazan SPRITE : NON - >, ekranda hiç sprite bulunmayacak anlamındadır. NON yazan yerin üzerine gelip mouse'un sol tuşuna basarsanız, SPRITELEFT yazısını yapmış olursunuz. Böylece sola doğru kayan yıldızları yaratabilirsiniz. Bunun için daha önce sprite objesi yüklemiş olmanız gerekir.

Evet, siz bu programı biraz daha kurcalayadurun. biraz daha uğraşın. Ama gelecek ay size çok cool tips&tricks'ler vereceğim. Böylece arkadaşlarınıza gösterebileceğiniz çok iyi demolar ve introlar yapabileceksiniz. Ama benim tavsiyem kısa sürede makine dilini öğrenip kendi demolarınızı makine dilinden yapmanız.

CU NEXT MONTH !!!!!!.....

UZNIC 21-SOCCER DIRECTOM
erkez: Ray Sok

BURAK ÖZDEMİR

Merhaba arkadaşlar. Yine her zamanki gibi bir aradayız. Bu ayki yazımda, ilk olarak geçen ay verdiğim programların açıklamasını yapacağım. Daha sonra da kaldığımız yerden AMOS'un komutlarını açıklamaya devam edeceğim.

'HAM DEMO' programının açıklamasından başlayarak bu ayki AMOS tanıtımlarımıza başlayalım. Programın ilk satırında 320'ye 290 büyüklüğünde bir ekran açılır. Daha sonra da ekran monitor'e yerleştirilir. Bundan sonra 'cursor' kapatılır, ekran temizlenir ve renklerin yanıp sönmesi engellenir. Ekrana 'AMOS-HAM' yazısı yazıldıktan sonra, resmin çizilmesine başlanır. Burada üç tane içice 'for-next' döngüsü vardır. Ekranda göreceğiniz şekil burada çizilir.

'Colour B,B : Ink B : Bar 32,B* 15+32 To 288,B* 15+47'

satırı ile mavi bileşeni B'ye eşit olan bir kulu çizilir. Daha sonraki döngülerde de sırayla kırmızı ve yeşil bileşenleri çizilir.

İkinci program. Mart sayısında yazdığım 'demo 2' programının benzeri. Bu program, açıklamasını gelecek ayki sayıda vereceğim 'rainbow' komutuna örnektir.

Şimdi de ekran komutlarının açıklamasına kaldığım yerden devam ediyorum. Bu sayımızda önce 'dual playfield', 'dual priority', 'screen height', 'screen width', 'screen colour', 'scin' ve 'els' komutlarını yazacağım. Daha sonra da ekran kaydırma komutları olan 'def scroll' ve 'scroll' komutlarım anlatacağım.

KOMUT: Dual playfield

KULLANILIŞ: Dual playfield e1 ,e2

Bu komut, AMOS'un en güçlü komutlarından biridir. Hepinizin bildiği gibi, AMOS aynı anda birden fazla ekranı gösterebilir. Fakat iki ekran üst üste geldiğinde, önde olan ekran diğerini kapatır. Bundan başka, monitör ekranının bir tarama satırında sadece bir ekran görüntülenebilir. Fakat bu 'The shadow of the beast' oyunundaki gibi, birbiri arkasında kayan ekranlar yaratılmasını engellemez. Bunu nasıl mı yapacağız? Tabii ki 'dual playfield' komutu ile! 'dual playfield' komutu, 'el' ve *e2' olarak belirtilen iki ekranın görüntülerini monitörde üst üste gösterir. İşin güzel yanı, bu ekranlara hala birbirinden bağımsız olarak kumanda edilebilmesidir. 'e1' ve 'e2' ekranları, daha önceden 'screen open' komutu ile tanımlanmış olmalıdır.

Ne yazık ki bu komutun da kendine göre kısıtlamaları vardır. Örneğin birleştirilen iki ekranın da aynı çözünürlükte olması gerekir. Bundan başka sadece belirli ekran kombinasyonları mümkündür. Bunlar aşağıdaki gibidir:

1.Ekran renk sayısı	2.Ekran renk sayısı
2	2
4	2
4	4
8	4
8	8

Sekiz'e dört ve sekiz'e sekiz'lik ekranlar sadece düşük çözünürlükte mümkündür. Bundan başka renklerin kullanımında da dikkat edilmesi gereken hususlar vardır. İki ekranın renkleri de birinci ekranın renk paletinden alınır. '()' numaralı renk saydamdır. '()' ile '7' arasındaki renkler birinci ekrana. '8' ile 15' arasındaki renkler de ikinci ekrana aittir. Örneğin ikinci ekrana çizim vapı>orsanız. 'Ink 4' komutu birinci ekranın renk paletinden '11' numaralı rengi seçer. Bu komutun kullanılışıyla ilgili bir örneği Mart sayımızda yazmıştım.

KOMUT: Dual priority

KULLANILIŞ: Dual priority e1,e2

Normal olarak 'dual playfield' komutu ile birleştirilen iki ekrandan ilki, ikincisinin önünde gösterilir. 'Dual priority' komutu bu durumu tersine çevirmek içindir.

KOMUT: Screen height

KULLANILIŞ: y=screen height [n]

Bu komut 'n' numaralı ekranın yüksekliğini belirler. Eğer ekran numarası verilmemişse, o an aktif olan ekranın yüksekliği verilir.

KOMUT: Screen width

KULLANILIŞ: g=screen width |n|

Bu da 'screen height' komutu gibidir. Yalnız bu sefer ekranın genişliğini verir.

KOMUT: Screen colour

KULLANILIŞ: r=screen colour [n]

Bu'komut, seçilen ekranda gösterilebilecek olan maksimum renk sayısını 'r' değişkenine atar.

KOMUT: Scin

KULLANILIŞ: e=scin(x.y)

'scin' komutu. 'x' ve 'y' koordinatlarının hangi ekrana ait olduğunu bildirir. Burada 'x' ve 'y' değişkenleri 'hardware' koordinatları cinsindendir. Yani monitör ekranının koordinatlarıdır. Şimdi aşağıdaki kısa örneğe bakalım:

e=scin(X mouse.Y mouse)

Bu satır, 'e' değişkenine mouse'un o anda üzerinde olduğu ekranın numarasını verir.

KOMUT: Cls

KULLANILIŞ: Cls

Cls renk

Cis renk xl,yl to x2,y2

Bu komut, o an aktif olan ekranın tamamını ya da bir bölümünü silmek için kullanılır. Üç değişik kullanılış şekli vardır. Tek

başına kullanıldığında, bütün ekranı siler. 'Cls renk' ile ekran silinir ve 'renk' değişkeni ile belirtilen renk ile doldurulur. Üçüncü kullanılış şeklinde ise, ekranın istenen bir bölgesi silinir ve renklendirilir.

Şimdi sıra geldi ekran kaydırma komutlarına. Daha önce hardware scrolling'in nasıl yapıldığını görmüştük. Aslında ekran içerikleri değiştirilmiyor, ekranın monitörde gösterildiği yer değiştiriliyordu. Bu sefer direk olarak ekranın içeriği üzerinde oynama yapacağız. Buna software scrolling de denir.

AMOS yorumlayıcısı, 16'ya kadar kaydırma bölgesi tanımlanmasına izin verir. Her bölgeyi ayrı ayrı programlayabilirsiniz. Seçtiğiniz herhangi bir dikdörtgen bölgenin içerikleri yine sizin istediğiniz şekilde kaydırılabilir.

KOMUT: Def scroll

KULLANILIŞ: Def scroll n,x 1 ,y 1 to x2,y2,dx,dy

Bu komut, kaydıracağınız bölgeyi tanımlamak için kullanılır, 'n', bölge numarasıdır. '0' ile '15' arasında değerler alır. *xl\ 'yi', 'x2' ve 'y2' dikdörtgen bölgenin sınırlarını belirler. 'dx' ve 'dy' ise, bu bölgenin ne şekilde kaydırılacağını belirler, dx'e verilen değer pozitif ise, bölge içerisindeki alan o kadar piksel sağa, negatif ise sola doğru kayacaktır. Aynı olay, dikey hareketi tanımlayan 'dy' için de geçerlidir. Burada dikkat edilmesi gereken ve çoğunlukla hata yapılmasına sebep olan olay şudur: Tanımlanan bölgenin yeri kesinlikle değişmez. Sadece bu bölgenin içi hareket eder. Bunu birazdan aşağıda vereceğim örneği çalıştırarak görebilirsiniz.

KOMUT: Scroll

KULLANILIŞ: scroll n

Bu komut, 'n' numarası ile tanımlanmış olan kaydırma işlemini gerçekleştirir.

ÖRNEK PROGRAM 1:

```
Rem ****************************************
Rem **                                    **
Rem **          AMIGA DÜNYASI             **
Rem **          AMOS Scroll Demo          **
Rem **                                    **
Rem **            writtten by             **
Rem **          Burak Ozdemir             **
Rem**           using AMOS                **
Rem **                                    **
Rem**       AMOS Copyright 1990           **
Rem **          Mandarin/Jawx             **
Rem ****************************************
Flash Off
Curs Off
For 1=1 To 200 Step 10
InkRnd(15)
Draw 0,1 To 320,1
Draw 1,0 To 1,200
Next I
For 1=1 To 2
X=Rnd(200)
Y=Rnd(100)
W=Rnd(120)
H=Rnd(100)
DX=Rnd(4)-2
DY=Rnd(4)-2
Def Scroll I,X,YTo X+W,Y+H,DX,DY
Next I
For 1=1 To 20
For N=1 To2
Scroll N
Wait 5
Next N
Next I
```

Tabii AMOS'un ekran komutları bu kadarla kalmıyor. Fakat hepsini bu bölümde bitirmemiz mümkün değil. Ama yine de birkaç komut daha yazabilirim. Bunlardan ilki 'Screen copy' komutu.

KOMUT: Screen copy

KULLANILIŞ:

Screen copy el to e2

Screen copy e 1 ,x 1 ,y 1 ,x2,y2 to e2,x3,y3[,mod]

Bu komut, bir ekranın bir bölümünü başka bir yere taşımak için kullanılır. Komutun birinci kullanılış şekli bir ekranın tamamını diğer bir ekrana kopyalamak içindir. Görüntü, 'el' ekranından 'e2' ekranına kopyalanır. Bu arada ilk ekrandaki görüntünün de silinmeyeceğini unutmamak gerekir. Eğer bunu yeterli bulmuyorsanız, AMOS'un yaratıcıları daha etkili bir kullanım şeklini de mümkün kılmışlar. Bu sefer ekranın herhangi dikdörtgen bir bölümü diğer bir bölgeye taşınabilir. Üstelik isteğinize bağlı olarak belirtebileceğiniz 'mod' değişkeni ile bunu değişik şekillerde gerçekleştirmeniz mümkün. Ekim sayımızdaki 'Blitter'i tanıyor musunuz?' yazımızı okuduysanız, Blitter'in sadece hafızanın belirli bölümlerini bir yerden diğer bir yere taşımakla kalmayıp, aynı zamanda bunları birleştirebilmeyi ve bunlar üzerinde mantıksal işlemler yapabilmeyi becerdiğini de öğrenmişsinizdir. AMOS, blitter'in tüm bu özeliklerinden faydalanabilir, 'mod' parametresi, blitter'in gerçekleştirebileceği 255 değişik mantıksal işlemden herhangi biri olabilir. Bu konuda henüz çok derinlere girmeyeceğim; çünkü eğer ikili sayı sistemi veya mantıksal devreler ile aranız iyi değilse, kolay kaybolabilirsiniz. Yine de çok kullanılan bir kaç modu açıklamakta yarar görüyorum. Bunlardan ilki, 'Replace' modu'dur. Bu mod'da, seçilen bölge aynen kopyalanır. Eğer 'mod' seçeneğini boş bırakmışsanız, otomatik olarak bu seçenek aktif hale geçer. Aynı olay 'mod'=192 iken de geçerlidir. Diğer bir mod, 'Invert' modudur. Bu sefer şeklin tersi kopyalanır. 'Tersi' demekle başaşağı olduğunu söylemek istemiyorum. Mantıksal olarak tersini kastediyorum. Örneğin bir piksele karşılık düşen 'bit pattern' '11011' ise, bu diğer tarafa '00100' şeklinde geçirilir. Bu seçenek için 'mod' değişkeninin değerini, '48' yapmalısınız. Bundan başka en çok kullanılan modlar 'and' 'or' ve 'xor' modlarıdır. Bunlara karşılık düşen değerler ise sırasıyla 128, 224 ve 96'dır.

İşte yine bu komutun kullanılışıyla ilgili bir örnek:

ÖRNEK PROGRAM 2:

```
Rem*********************************************
Rem*********************************************
Rem****                                     ***
Rem****          AMIGA DÜNYASI              ***
Rem****                                     ***
Rem****          AMOS COPY DEMO             ***
Rem****                                     ***
Rem****          written by Burak OZDEMİR   ***
Rem****                                     ***
```

```
Rem****              using AMOS                ****
Rem****                                        ****
Rem****          AMOS Copyright 1990           ****
Rem****                                        ****
Rem****          Mandarin Software             ****
Rem****                                        ****
Rem****                                        ****
Rem****************** ************ ************
Screen Open 0,320,20(),32,Lowres
Flash Off
Load Iff "df0:resim"
Rem ****** kopyalanacak yer burada seçilir *******
Repeat
Until Mouse Click=l
XS=X Screen(0,X Mouse)
YS=Y Scrccn(),Y Mouse)
Gr Writing 2
Repeat
X=X Screen(0,X Mouse)
Y=Y Screen(0,Y Mouse)
Box XS,YS To X,Y
BoxXS,YSToX,Y
Until Mouse Click=1
DX=Abs(XS-X)
DY=Abs(YS-Y)
Screen Open 1,320,200,32,Lowres
Get Palette 0
Flash OH
For 1=0 To 200 Step 5
Draw 1,0 To 1,200
Draw 0,1 To 320,1
Next I
Screen To Front 1
Repeat
PX=X Screen(1,X Mouse)
PY=YScrecn(l,Y Mouse)
Until Mouse Click=l
Input "mod= ";M
Screen Copy O.XS,YS,XS+DX,YS+DY To 1,PX,PY,M
Screen 1
Repeat
For 1=0 To I
Screen To Front I
Wait 50
Next I
Until Mouse Click=l
```

Herhalde bu program gözünüze pek yabancı gelmedi. Bunun sebebi temelde geçen ay yazdığım demo programlarından birine benzemesi. O programda da 'screen copy" komutunu kullanmıştım. Bu seferki program, biraz daha farklı. İlk olarak yine yüklenen resmin neresinin kopyalanacağını belirliyorsunuz. Bu kısımda hiçbir yenilik yok. Bundan sonra yeni bir ekran açılır ve bu ekrana basit bir pattern çizilir. Bunu, değişik kopyalama modlarının birbirinden farkını görmeniz için yaptım. Seçtiğiniz şeklin kopyalanacağı yeri belirlemek için, resmin sol üst köşesinin bulunacağı noktaya mouse'u getirip kliklemeniz yeterli. Bunu yaptıktan sonra program size kopyalama modunu soruyor. Değişik modlar girerek, birbirinden ilginç efektler elde etmeniz mümkün. Her bilgiyi verdikten sonra kopyalama işlemi gerçekleşir (İşlem tamam!). Resimler arasındaki farkı görebilmeniz için her iki ekran da birer saniye ara İle gösterilir. Programı durdurmak için bir süre mouse'un sol tuşuna basmanız yeterli.

'Screen copy' ile kopyaladığınız bölgelerin büyüklüğünü değiştiremezsiniz. Ancak bunu 'zoom' komutuyla yapmanız mümkün.

KOMUT: Zoom

KULLANILIŞ: zoom e1,x1,y1,x2,y2 to e2,x3,y3,x4,y4

Bu sefer de 'el,xl,yI,x2,y2' ve 'e2' parametreleri deminki gibidir. 'x3,y3,x4' ve 'y4' parametreleri şeklin yeni boyutlarını belirler. Şimdi tekrar yukarıdaki gibi bir örnek veriyorum. Programın nasıl çalıştığını herhalde anlayabilirsiniz.

ÖRNEK PROGRAM 3:

```
Rem*****************************************
Rem*****************************************
Rem****                                  ****
Rem****          AMIGA DÜNYASI           ****
Rem****                                  ****
Rem ****         AMOS ZOOM DEMO          ****
Rem****                                  ****
Rem****        written by Burak OZDEMIR  ****
Rem****                                  ****
Rem****          using AMOS              ****
Rem****                                  ****
Rem****          AMOS Copyright 1990     ****
Rem ****         Mandarin Software       ****
Rem****                                  ****
Rem*****************************************
Screen Open (U20.2(X).32.Lowres
Flash Off
Load Iff "d0:resim"
Repeat
Until Mouse Click=l
XSI=XSercen(0,X Mouse)
YSI=Y Sereen(0.Y Mouse)
Gr Writing 2
Repeat
Xl=XScreen(0,X Mouse)
Yl=YScreen(0.Y Mouse)
Box XS1,YS1 To Xl,Y1
Box XS1,YSl ToX1,Y1
Until Mouse Click=l
DXI=Abs(XS1-X1)
DYl=Abs(YS1-Y1)
Screen Open 1.320.200.32.Lowres
Get Palette 0
Flash Off
Screen To Front I
Screen I
Repeat
Until Mouse Click=l
XS2=XScreen(l.X Mouse)
YS2=Y Screen! 1 .Y Mouse)
Gr Writing 2
Repeat
X2=XScreen(l.X Mouse)
Y2=Y Screen( 1 .Y Mouse)
```

```
Box XS2,YS2 To X2,Y2
Box XS2,YS2 To X2,Y2
Until Mouse Click=1
DX2=Abs(XS2-X2)
DY2=Abs(YS2-Y2)
Zoom 0,XS1,YS1,XS1+DX1,YS1,DY1 To 1 ,XS2,YS2,XS2+DX2,YS2+DY2
Repeat
For 1=0 To 1
Screen To Front I
Wait 50
Next I
Until Mouse Click=1
```

Şu ana kadar bir sürü ekran komutu gördük. Fakat bunların hiçbiri, ekran renklerine direkt olarak kumanda etmiyordu. Gelin şimdi AMOS dünyamızı biraz daha renklendirelim ve ekran renklerinin ayarlanmasına geçelim.

Daha önce 'colour' komutunu görmüştük. Şimdi ilk olarak daha kuvvetli bir komut olan 'palette' komutunu göreceğiz. Bunu sizi bir sürü satın tekrarlamak zahmetinden kurtaracak olan Default palette' ve 'Get palette' komutları izleyecek.

KOMUT: Palette
KULLANILIŞ: palette renk listesi

'colour' komutu, teker teker renkleri ayarlamak için kullanılıyordu, 'palette' ise, bir ekranda kullanılan renklerin hepsini veya bir kısmını tek bir seferde ayarlamak içindir. Aşağıdaki örnek Natırlarda bunu daha iyi anlayabilirsiniz:

Palette $ABC.$FFF,$B08 ilk üç rengi set eder.

Palette $AAA,$BCC,,,,$007,,$011 ise '0,1,5' ve '7' numaralı renkleri değiştirir. Diğerleri aynı kalır.

KOMUT: Default palette
KULLANILIŞ: Default palette renk listesi

Eğer birden fazla ekran açacaksanız ve bunların hepsinin aynı renklere sahip olmalarını arzu ediyorsanız, bunu 'default palette' komutu ile gerçekleştirebilirsiniz. Kullanımı az önceki gibidir. Farkı fiyatı değildir, yaptığı iştir. Bu komutu kullandıktan' sonra açacağınız bütün ekranlar aynı renklere sahip olur.

KOMUT: Get palette
KULLANILIŞ: Get palette n[,maske]

Bu komut sayesinde bir ekranın renklerini diğer bir ekranda da kullanabilirsiniz. İsteğe bağlı olarak tanımlayabileceğiniz bir maske ile renklerin sadece bir kısmını almak mümkündür. İleride bununla ilgili daha fazla bilgi vereceğim. Konuyla ilgili örnek vermiyorum, çünkü daha evvel yazdığım programların hemen hemen hepsinde kullandığım bir komut. Hiçbir sorun çıkarmayacağından eminim.

Artık ekranların renklerini istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Ama daha bitmedi. Bunlar sadece normal komutlar. Daha sırada Deluxe Paint'in 'cycle' efektlerinden tutun da, çok az rastlan özel renk değiştirme komutlarına kadar bir sürü komutlarımız var.

Aşağıda bunlardan biriyle ilgili bir örnek veriyorum. Bu programa AMOS disketlerimin 'Manual' directory'sinde rastladım. Fakat ya bendeki program bozuktu ya da program hazırlanırken bazı eksiklikler yapılmıştı ki, program pek iyi bir sonuç vermiyordu. Bunun üzerine gerekli değişiklikleri yaptım. Açıklamasını yine gelecek ay vereceğim.

ÖRNEK PROGRAM 4:

```
Rem*******************************************
Rem*******************************************
Rem****                                   ****
Rem****          AMIGA DÜNYASI            ****
Rem****          AMOS APPEAR DEMO         ****
Rem****                                   ****
Rem****      Modified by Burak OZDEMIR    ****
Rem****                                   ****
Rem****            using AMOS             ****
Rem****                                   ****
Rem****        AMOS Copyright 1990        ****
Rem****                                   ****
Rem****          Mandarin Software        ****
Rem****                                   ****
Rem*******************************************
Rem*******************************************
Screen Open 1,320,200,32,Lowres
Load Iff "df0:resim"
If Screen Width>600 Then REZ=Hires Else REZ=Lowres
Screen Open 0.Screen Width,Screen Height,Screen Colour,REZ
Screen Open 2,320,50,2,Lowres
Screen Display 2,,250,,50
Screen Open 3,320,10,2,Lowres
Screen Display 3,,40,, 10
Screen 3 : Colour 1 ,$0: Curs Off: Cls: Locate 0,0: Centre "Appear"
Set Rainbow 0,1,16;'(1,2,16)","( 1,2,16)", "(1,2,16)" : Rainbow 0,0,36,10
Screen 0 : Screen To Front 0 : Get Palette(1): Screen To Front 2
Screen To Front 3
Flash Off
Rem Main loop
Do
Screen 2 : Input "effekt ";E
If E>0
Cls : Screen 0 : Cls
Appear 1 To 0,E
End If
Loop
```

Gelecek sayıya kadar hoşçakalın. Daha yeni komutlar ve programlarla buluşmak üzere...

MYTH

MEHMET EMİN GÜR

Evet... **Myth'in** ikinci bölümüne hoşgeldiniz. Umarım hepiniz 600 obol kazanmışsınızdır. Ne kadar zorlandığınızı tahmin edebiliyorum. Siz yine de sonunun ne olduğunu biliyordunuz. Ben her 100 obol'da bir şimdi biticek, şimdi biticek diye beynimi yiyordum. Hele 500 Obol'a geldiğimde büyük hayal kırıklığına uğradım.

Oyunun ikinci bölümünün tam çözümüne geçmeden önce geçen ay dizgi hataları yüzünden yanlış çıkmış bazı komutları belirtmek istiyorum ;

İlki oyuna başladığımız kapının doğusundaki bahçedeki kamışı almak için verilen komut **GET REED** yerine **GET FEED** olarak çıkmış.

ikinci hata ise kuzuyu öldürmek için verilen komut. **JUMP TO LAMP** yazılması gerekirken **JUMP TO TREE** olarak yazılmış. Bu hataları düzelttikten sonra oyunun ikinci bölümüne geçebiliriz.

Şimdi yapmamız gereken şey aldığımız anahtarları karşıya geçirmek. Ama bunu yapmak hiç de kolay değil. Zaten oyunun en zor bilmecesi bu. Anahtarları nasıl karşıya geçireceğimiz, anahtarları aldığımız dolaptaki notta yazıyordu. İlk önce **DROP ALL KEYS** komutunu vererek bütün anahtarları bırakın. Ve eksiksiz olarak aşağıdaki komutları yazmaya başlayın.

TAKE LARGE GOLD KEY, TAKE LARGE BRONZE KEY, NORTH, WAIT *(Ferry iskeleye yanaşana kadar),* NORTH, WAIT *(Ferry karşıya geçene kadar),* NORTH, DROP LARGE GOLD KEY, SOUTH *(Ferry'e geri dönelim),* WAIT, SOUTH *(İskeleye geri döndük)*

GET LARGE SILVER KEY, NORTH, WAIT, NORTH, DROP LARGE SILVER KEY, SOUTH, WAIT, SOUTH

DROP LARGE BRONZE KEY, GET SMALL GOLD KEY, GET SMALL BRONZE KEY, NORTH, WAIT, NORTH, DROP SMALL BRONZE KEY, GET LARGE GOLD KEY, SOUTH, WAIT, SOUTH

DROP LARGE GOLD KEY, GET SMALL SILVER KEY NORTH, WAIT, NORTH, DROP SMALL GOLD KEY, DROP SMALL SILVER KEY, TAKE LARGE SILVER KEY, SOUTH, WAIT, SOUTH

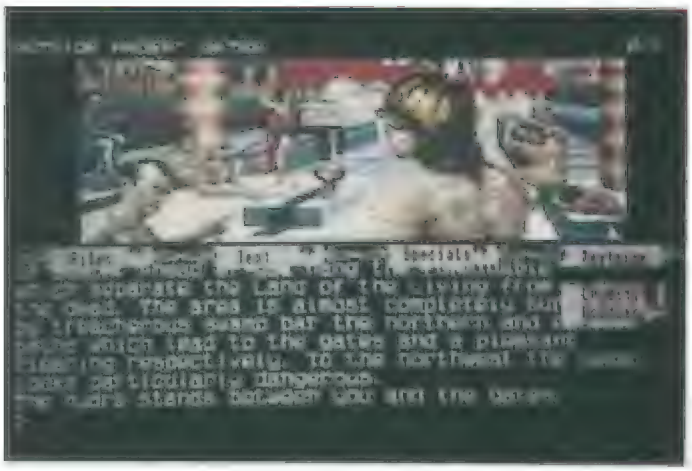
GET LARGE BRONZE KEY, NORTH, WAIT, NORTH, DROP LARGE BRONZE KEY, SOUTH, WAIT, SOUTH

TAKE LARGE GOLD KEY, NORTH, WAIT, NORTH

Evet anahtarları karşıya sağ salim geçirdik. Bence burada kaldığınız yeri diskete kaydedin ve bu arada da arkanıza yaslanıp biraz dinlenin.

Şimdi yolun 2/3'ünü tamamlamış sayılırız. **TAKE ALL KEYS** ile karşıya geçirdiğimiz bütün anahtarları alalım. NORTH, NORTH, NORTH, WEST komutlarını verdikten sonra GET HAT ile şapkayı alıp WEST ile geri dönün. NORTH komutunu vererek sarayın kapısının önüne gelelim.

Kapı açmak bütün adventure oyunlarının klasik bilmecesidir. Bu kapı da tahmin edebileceğiniz gibi açık değil. Ve aldığımız onca anahtarın hiçbirisi açmıyor. O zaman biz de etrafı araştıralım. WEST komutu ile batıya gittiğimizde burada bir ip ve havada uçuşan avcı kuşlar dikkatimizi çekiyor. İpi



SILVER KEY, NORTH, OPEN DOOR WIDTH LARGE GOLD KEY komutların vererek kapıları açalım. Şimdi sıra küçük anahtarlarda. WEST, OPEN DOOR WITH SMALL KEY ile bu kapıyı açtığımızda arkasının çok karanlık olduğunu görüyoruz. Ve Ooze'daki gibi SEARCH FOR LIGHT komutu da işe yaramıyor. O zaman biz de geri dönelim ve burayı aydınlatmaya çalışalım. *{EAST)*

PULL ROPE ile çektiğimizde kapı açılıyor ama kapıya gitmek için ipi bırakmamız gerekiyor. O zaman da kapı kapanıyor, ilk akla gelen şey ipe birşeyler bağlamak. Sevgili ve saygıdeğer Yedi başlı canavar HYDRA'dan aldığımız bir adet kafa bu iş için ideal gözüküyor. *(Yukarıdaki yırtıcı kuşlar için de).* O zaman ne duruyoruz !. TIE HEAD TO ROPE ve DROP HEAD komutlarını verelim. Kuşlar bir çakal gibi kesik kafanın üzerine atladığında kapı açılıyor ve bize de kapıdan geçmek kalıyor. *(EAST. NORTH)*

Karşımıza bir kapı daha çıktı. OPEN DOOR WITH LARGE BRONZE KEY ile kapıyı açıp NORTH ile yolumuza devam edelim. Bir kapı daha !. *(Olsun. Bizim de bir sürü anahtarımız var)* OPEN LARGE

WEST ile batıya gidip buradaki aynayı GET MIRROR ile alalım. Her ne kadar ayna kırmak yedi yıldan başlarsa da biz BREAK MIRROR komutunu vererek aynayı kırmalıyız. Ayna biri büyük diğeri küçük olmak üzere iki parçaya ayrılıyor. EAST ile komutun ile doğuya gidip PUT LARGE PIECE OF MIRROR INTO GROOVE komutu ile aynayı yerleştirdikten sonra küçük olan parçayı için de WEST ile geri dönerek PUT SMALL PIECE OF MIRROR INTO GROOVE komutunu verelim. Amacımız ışığı yansıtarak kuzeydeki odayı aydınlatmak. Ama bir ayna eksik. Acaba aynayı yanlış yerde mi kırdık diye düşünürken Charonu yenerken neyi kullandığımız aklımıza geliyor. NORTH ile odaya girip PUT SHIELD INTO GROOVE yazalım. İşte şimdi devre tamamlandı. Işık üç yerden kırılarak bulunduğumuz yere kadar geldi. *(Ne bilmece ama .'/)* OPEN DOOR WITH SMALL KEY EAST, OPEN DOOR WITH SMALL GOLD KEY, NORTH komutlarını vererek son kapıları da açıp, son odaya gelelim.

GET HELMET komutunu vererek buraki kutsal miğteri aldıktan sonra **Olympus** Dağına ışınlanıyoruz. Tabii ki olağanüstü güçlerimizi geri alarak.

Bu oyunda burada bitti. Bir başka adventure'da görüşmek üzere. Hoşçakalın....

MAGNETIC SCROLLS
512 Kbyte/Tek Disket

GRAFİK	% 80
SES	% __
ATMOSFER	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 80

DAS BOOT

ERGUN ÖZER

Londra'da Deniz Kuvvetleri Komutanlığındaki bir odanın duvarında **ÖNEMLİ OLAYLARIN KRONOLOJİK ŞEMASI:** 1939 1945 başlığını taşıyan bir levha uzun zaman asılı kaldı. Bu dikkat çekici levhanın ikinci sütununda üçer aylık devreler halinde müttefiklerin gemi kayıpları *(mavi)* ile Almanların denizaltı kayıpları *(kırmızı)* yan yana gösterildi. Savaşın ilk yıllarında mavi sütun yürekler paralayıcı ve trajik bir şekilde yükselirken, kısa ve kalın kırmızı sütun felakete doğru belli belirsiz devam etti.

1941 yılının Mart ile Haziran ayları arasında olağanüstü bir değişiklik oldu. Bir üç aylık devreden diğerine geçerken durum tamamen değişti ve bu tarihten sonra uzun kırmızı sütun, muzafferane bir şekilde levhanın ucuna doğru uzanırken mavi sütun alçala alçala sonunda gözden tamamen kayboldu. İkinci Dünya Savaşında denizlerdeki savaşın grafik bir özeti bundan iyi yapılamaz ve bu İngiltere ile birlikte bütün hür dünyanın atlatmış olduğu büyük tehlikenin bir açıklamasını teşkil eder

Her ne kadar 1945 yılından beri, Amerikan ve İngiliz kaynaklı film ve romanlarda, adı geçen ülkelerin ve müttefiklerinin deniz kuvvetleri ile ticaret filolarının mensupları, pırlanta yürekli birer kahraman, buna karşın düşmanları olan Alman denizaltıcıları da şeytani birer kanlı katil olarak gösterilmiş ise de gerçekte durum bundan oldukça farklıdır. Hitler'in ve Nazi partisinin Politik görüşlerinden tamamen uzak bir şekilde, yüksek bir eğitim standardı ile yetiştirilen Alman denizaltıcıları birkaç olay haricinde savaştan sonra müttefikler tarafından cezalandırılmamışlardır

Savaşın başında Amirallik Birinci Lord'u sonradan da başbakan olan W. Churchill *"Savaş sırasında beni korkutan tek şey denizaltı tehlikesiydi* demiştir. Churchill'i bu kadar korkutan ve Hitler'e zafere ulaşabilmesi için diğer bütün silahlardan daha fazla destek olan U-Bootların savaşı nihayet ülkemize de ulaşarak bizim de savaşımız haline geldi.

Geçmişte oldukça kanlı ve zor geçen bu savaş, oyunda da bayağı çetin geçiyor. Tek fark, Das Boot'a konu olan Alman denizaltıcılarının herhangi bir çatışmada yenilgileri halinde, ya denizin dibini ya da esir kampını boylamaları ve bizim yeniden savaşa devam edebilme şansımız. Bu şansı mümkün olduğunca az kullanmak ve oyundaki görevlerde başarıya ulaşmak için ikinci Dünya Savaşındaki denizaltı ve buna karşı müttefiklerin savunma taktiklerini bilmemiz gerekiyor. Çünkü, oyunu yapan kişiler zamanın denizaltılarının teknik özellikleri de dahil bütün diğer ayrıntıları inceleyip oldukça gerçekçi bir çalışma meydana getirmişler.

Oyunda kullanılan U-Boat'lar Amiga'da daha önce oynadığımız diğer denizaltı simülasyonlarına malzeme olmuş denizaltılardan teknolojik olarak biraz farklıdır. Günümüz denizaltılarında bulunan pasif Sonar, kablolu torpiller, yüksek hızda seyir imkanı gibi birçok özellik bir U-Boat'ta yoktur. Diğer ikinci Dünya Savaşı denizaltı simülasyonlarındaki gemilerde kullanılan Radar bile bir U-Boat için büyük rüyadır. Ama oyunu oynarken de göreceğiniz gibi bir sonar karmaşasıyla uğraşmak yerme P sınıfı bir Destroyerle uğraşmak insana daha çekici geliyor.

Oyunda Kullanılan denizaltılar:

Das Boot'ta üç tip denizaltı kullanılıyor. Bunlar arasında en güçlüsü şüphesiz VII-C modelidir. Menzili 8700 deniz mili olup, ikmal yapmadan üç ay denizlerde dolaşabilir. Su üstünde 14 deniz mili, su altında ise elektrik motorlarıyla 5 deniz mili sürat yapan VII-C, 44 subay ve erler tarafından yönetilir. Ağırlığı 517 ton. boyu 61 metre, eni de 6 metre olan VII-C. 24 torpil taşımaktadır. Diğer denizaltılardan VII ve VII-B. 6200 deniz mili menzile sahip olup bunlardan VII, 10 torpil taşır. Menzilinin genişliği ve taşıdığı torpil sayısı bakımından tercin edilmesi gereken VII-C. 195 metre derinliğe dalabilir.

Oyunda kullanılan taktikler:

Saldırı taktikleri:

Savaş patladığı zaman sadece 56 gemilik bir filoya sahip olan Almanlar bunları geniş harekat sahalarına parça parça dağıtarak savaşmışlardı. Yani her denizaltı tek başına dolaşarak uygun bir av arardı. Daha sonraları İngilizlerin gemilerini konvoy sistemine sokup yanlarına kuvvetli refakat vermelerinden sonra Rudeltaktik yani Sürü taktiğine dönüldü. Oyunda size verilen görevlerde de göreceğiniz gibi. birbirine 24 ya da 48 saatlik mesafede olan denizaltılardan biri bir konvoy yakaladığı zaman radyo ile diğerlerine mesaj yollayıp onları da ava davet ederdi. Kendisi de konvoyla teması kaybetmeyip arkadaşlarının gelmesini beklerdi. Diğerleri de gelince herbiri konvoyun farklı taraflarında yer alarak sırayla saldırırlardı. İşte siz de oyundaki bazı görevlerde konvoya rastladığınız zaman, hemen saldırmayıp radyo ile mesaj yollayarak diğerlerinin gelmesini beklemelisiniz. Tek başınıza saldırdığınız zaman bütün Destroyer koruması size hücum ediyor ve sonunda ya batıyor ya da hasar görmüş bir şekilde kaçmak zorunda kalıyorsunuz. Oyunda da belirtildiği gibi 1941den sonra konvoylara uçak gemisi desteği de sağlandığı için pek fazla yüzeyde dolaşmanızı da tavsiye etmem. Her an bir uçakla karşı karşıya kalabilirsiniz ve 30mm. uçaksavarınızda korunmak için pek •iyi bir silah sayılmaz. Ayrıca 1941 den son-

ra müttefikler tüm Atlantik okyanusunu kaplayan bir radyo haberleşme ağı kurarak denizaltıların haberleşmelerini kontrol altına almayı başarmışlardır. Bu yüzden radyonuzu da çok gerekli olmadıkça kullanmayın. Denizaltınızın elektrik motorları akülerle çalıştığı için, bunların 7-8 saatlik kullanımdan sonra yüzeye çıkılıp şarj edilmesi gereklidir. Aynı şekilde denizaltınızın içindeki hava da sizi 12 saat kadar idare eder; sonra yüzeye çıkılmalıdır Son olarak da esas silahınız olan torpillere değinmek istiyorum.

Oyunda üç çeşit torpil kullanılıyor. Bunlardan Loop torpiller, yani asıl adıyla **LUT** torpilleri, atıldıktan sonra 4 mil kadar düz bir rotada seyreder ve daha sonra gittikçe küçülen aralıklarla daireler çizmeye başlarlar. Bunları kuvvetli koruma olan konvoylara karşı kullanmalısınız. Attıktan sonra hemen dalmalısınız, çünkü geri dönüp sahiplerine de çarpmak gibi kötü bir huyları da var. **Fjord-Norway Campaign** de ise, manyetik ateşlemeli torpilleri kullanmayın; çünkü U-Boat'lar o bölgede bulunan demir cevheri yüzünden bu torpillerle başarısız olmuşlardır. Son olarak da darbe ile çalışan ateşleme tertibatına sahip torpiller kalıyor ki oyunda kullanılan en güvenilir, fakat tahrip gücü en küçük torpiller de bunlar. Ayrıca bunlarıda çok uzak hedeflere atmayın, çünkü mesafe arttıkça daha fazla derine dalıyorlar.

Savunma taktikleri:

Bir konvoya rastladığınız zaman, arkadaşlarınız gelse de gece saldırın. Torpilinizi attıktan sonra hemen dalın. İlk bulunduğunuz mevkiden sessiz bir şekilde uzaklaşıp Hidrofondan *(etraftaki gürültüleri alan bir nevi dinleme cihazı)* çevreyi dinleyin. Eğer yüzeyde bir Destroyer tarafından bulunursanız, hemen dalın ve en yavaş süratte kaçmayı deneyin. Gene yeriniz bulunursa - ki bulunduğunu su bombası yiyerek anlarsınız-derinliğinizi alçaltıp yükseltin. Destroyerlerin **ASDIC** cihazı tam altlarını tarayamadığı için, geminin altında kalmaya çalışın ve sessiz olun. Uzun bir süre motorları durdurarak bekleyin, sonunda galip gelen siz olacaksınız. Eğer dalamıyorsanız, Destroyer'e çok yakın olmaya dikkat edin; sizi ancak küçük çaplı silahlarıyla vurabilir, bu da fazla hasara sebep olmaz. Size çok yakın olduğu için su bombası atamaz ve siz de uygun bir anda onu torpilleyebilirsiniz. Gene de bu şekli denemenizi pek tavsiye etmem. Oyunda en önemli stratejiniz, yerinizi belli etmemek olmalıdır. Torpillerinizi de idareli kullanın ve her gemiye bir, çok gerekirse iki torpil atın; sonra torpilsiz kalabilirsiniz. Unutmayın ki Von Milavowitz-Mollendorf'un süt veren ineği *(ikmal denizaltısı)* U-469'u her zaman bulup torpil alamazsınız. Bir Hunter-Killer, yani denizaltı avcı grubuyla karşılaşırsanız, önce ortadaki gemiyi vurmaya çalışın, çünkü bütün grubu o gemideki **ASDIC** operatörü yönetir.

Oyunda kullanılan menüler:

DasBoot Main Menu:

1 preferences: Burada oyun sırasında oluşacak ortamın özelliklerini belirleyebiliriz.

-Graphic Detail..Digitize

-Graphic Detail..Basic

-Sound Control..Full Control; Tüm seslerin olması

-Sound Control..All Sound Except Engine; Motor sesleri hariç tüm sesler

-Sound Control..No Sound At All; Oyunu sessiz oynamak için

-World Object Detail..Detailed World Object; Oyundaki nesnelerin detaylı olarak canlandırılması

-World Object Detail..Simple World Object; Çevrenin basit grafikler olarak canlandırılması

-Time Compression..Automatic Shut Off; Zamanın geçmesini hızlandırdığınızda bir gemiye rastladığınız zaman, zamanın bilgisayar tarafından normale döndürülmesi

-Time Compression..Manual Shut Off; Oyundaki zamanın sizin tarafınızdan normale dönüştürülmesi

-Gun Control..Automatic Control; Silahların bilgisayar tarafından kontrolü

-Gun Control..Pivotal Control; Silahlar sizin kontrol etmeniz

-Message Removal..After 2 second: Emir verildikten 2 saniye sonra yerine getirilir

-Message Removal..After 5 Second: Emir verildikten 5 saniye sonra yerine getirilir

-Message Removal..After 10 Second; Emir verildikten 10 saniye sonra yerine getirilir

2)War Diary: Burada oyunda daha önce yapılmış olan skorları görebiliriz.

3)Demonstration: Burada bilgisayar, oyun hakkında bir fikir oluşturabilmeniz için bize bir gösteri yapar.

4)Action: DasBoot'un en önemli menüsü olan action da oyuna gerçeklik katabilecek herşey bulunuyor.

a)Baltic Training: Alman denizaltıcıları Baltık denizindeki eğitim merkezlerinde eğitilirlerdi. Biz de bu bölümde pratik yaparak oyundaki görevlere geçmeden evvel tecrübe kazanırız.

Surfaced > Su üstü eğitimleri.

-Anti Aircraft..Uçaksavar eğitimi

-Torpedo Run.Torpil atış eğitimi

-Deck Gun..Güverte topu eğitimi

-Minefield..Mayınlardan kurtulma eğitimi

Undewater > Sualtı eğitimleri.

-Torpedo Run.Torpil atış eğitimi

-Sub&Sub..Sualtında denizaltı torpilleme eğitimi

-Depth Charges..Su bombalarından kaçma eğitimi

-Minefield..Su altındaki mayın tarlalarından kurtulma eğitimi

Bu eğitim görevlerinde F1 tuşuyla aynı görevi tekrar edebilir, F2 tuşuyla eğitim görevlerinden çıkabiliriz.

b) Missions: Bu seçenekle DasBoot'a gerçek anlamda başlayabiliriz. Burada üç çeşit zorluk derecesi var.

1.Introductory: Yeni başlayanlar için kolay sayılabilecek şartlarda oynayabilme seçeneği.

2.Medium: Orta derecede zorluk taşıyan şartlarda oynayabilme seçeneği.

3.Realistic: Bu seçenekle kendinizi bir U-Boot kaptanı gibi hissedebilirsiniz.

c)U-Boot type: Oyun bize üç çeşit denizaltı kullanabilme imkanı veriyor.

1 Type VII

2.Class VII B

3.NewVIIC

Bunlar arasında en iyisi VII C tipinde olan denizaltıdır. Bilhassa Biscay görevi sırasında şnorkeli sayesinde oldukça rahat etmemizi sağlar.

d)Historical Accuracy: Bu seçenekle olayları ve kullandığımız ekipmanı tarihte de kullanıldığı zamanlarda ve şekillerde kullanabiliriz.

1.Torpedo Performance: Savaşın ba şında kullanılan torpillerden bazıları bozuk çıkabiliyordu. Daha sonra yeni model torpiller çıkınca bunlar kullanılmaya başlandı. Oyunu programlayanlar, istediğimiz modeli kullanabilmemiz için bu seçeneği de eklemişler.

-Flawless Torpedos.Kusurlu torpiller
Actual Torpedos Oyunu oynadığınız zamandaki torpiller

2.Survivabilty: Mürettebatın egıtımı ve hayatta kalma isteği. Çok önemli olan bu seçenekle herhangi bir yara alma duru munda bunların hemen tamirini yapabilecek mürettebatı elde edebiliriz. Bu bilhassa su bombaları ile bombalandığımız zamanlarda değerini ortaya çıkarıyor

-Boot Survivabilty. Burada, mürettebat hasarı en kısa zamanda tamir ediyor.

-Fast on board repair.Mürettebat gemiyi ancak su üstüne çıkınca tamir edebilir.

-Slow on board repair.Gemi, su üstünde ve yavaş bir şekilde onarılır.

-Repairs only shipyard. Denizde hiç ta mir olmaz ancak tersanade onarım yapılır En zor seçenektir

3.Equipment: Kullanılan yardımcı cihaz ların isteğimize göre seçimi buradan yapıl makta.

-Up to 1941. Tamamen dürbününüze ve hidrofonunuza bağlısınız. Uçaksavarınız daha kuvvetsiz ve geminiz daha az derine inebiliyor.

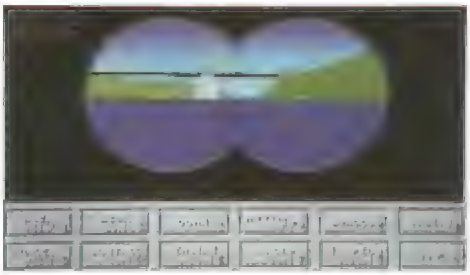
-After 1941. Yeni malzemeler var İlkel bir saldırı saptama cihazı olan Metox F.U.M.B (sakın güvenmeyin, çok dar bir dalga boyunda çalışır) yeni torpiller, daha derine inebilme özelliği ve 30 mm uçaksavar topu kullanabiliriz

4.Begin: Bütün bu seçimlerden sonra buradan görev seçeneği bölümüne geçe biliriz.

5.Das Boot Missions: Görevlerin zorluk derecesi ilk görevden son göreve doğru değişiyor En zor görev Bay of Biscay go revidir.

-Fjord-Norway Campaign...Savaşın başında tarafsız olan Norveç, topraklarında bulunan demir cevheri yüzünden Almanlar için çok önemli bir konuma gelmişti. Bunu bilen müttefikler Norveç'e çıkarma yapmayı planlamışlardı. Almanlarla aynı gun Norveç'e çıkan müttefikler. Alman ikmal gemilerinden bir kısmını batırınca; çok güç durumda kalan diğer ikmal gemilerini korumaya denizaltılar gönderildi. Size verilen görevde fyordun girişinde devriye gezmek ve muhtemel düşman deniz faaliyetlerini rapor etmektir. Herhangi bir düşman gemisiyle karşılaşınca savaşmak zorunda kalacağınız için, torpillerinize dikkat edin ve kesinlikle manyetik ateşleme tertibatlı torpil kullanmayın. Ayrıca fiyordların sığ suları sizin için büyük bir tehlike oluşturmaktadır.

-Artrıc Mission...Bu görevde dikkat edeceğiniz nokta denizaltı avcı uçaklarına yakalanmamaktır. Ayrıca size verilen görev olan Hunter-Killer yani denizaltı avcı birliğini yok etmek için, çok dikkatli olmalısınız. Önce ortadaki gemiden başlıyarak tek tek hücum edin. Unutmayın ki Asdic operatörü ortadakı gemidedir. Ayrıca diğer gemilere de fazla yaklaşmanızı pek tavsiye etmem. Devamlı sualtında seyrederek amacınıza ulaşabilirsiniz.



Gibraltar... Afrika cephesinde savaşan Rommel ve İtalyan birliklerini desteklemek ıçırı yola çıkan ikmal gemileri müttefikler tarafından buyuk ölçüde hasara uğratılınca, Almanlar 12 tane denizaltılarını Akdeniz'e gönderdiler. Bu gemilerin Akdeniz'e gitmeleri için Cebelitarık'tan geçmeleri gerekiyordu Cebelitarık! geçmek devamlı ters akıntılar yol üzerindeki gemi batıkları ve dikkatli İngiliz devriyeleri yüzünden çok tehlikeli bir yolculuk şeklin deydi Görevin başında size verilen emir lerde Cebelitarık ı gündüz geçmeniz belirti lıyordu. Benim tavsiyem sisli hava bekliye rek boğazı gece geçmeniz. Sancak tarafından gelen İngiliz Destroyerlerine çok dikkat etmeniz gerekmekte. Bundan sonra görevde belirtilen İtalyan limanına gitmelisiniz.

-North Atlantic Patrols... Oyundaki en sürükleyici görev olan Atlantik devriyesinde amacınız HX-79 konvoyunun yerini bularak diğer denizaltılara haber vermek ve Rudel Taktik. yanı sürü taktiği ile hücum etmektir. Eğer Ark Royal adlı uçak gemisini bulursanız ilk olarak ona hücum etmelisiniz. Dikkat edeceğiniz noktalar öncelikle arkadaşlarınızı beklemek, kesinlikle gece saldırmak ve loop torpiller kullanmaktır. Ayrıca su üzerinde fazla dolaşmamaya dikkat edin.

Bay of Biscay Mission... Savaşın sonları na doğru Almanların Fransa'daki denizaltı üslerine tek gidiş yolu olan Biscay körfezi, müttefik uçakları tarafından gözetlendiği için burdan geçerek açık denize çıkmak ve limana dönmek denizaltılar için bir işkence haline gelmiştı. Göreviniz, su üstünde seyrederek İngiliz Destroyeri olan **HMS GRAPF'ın** ele geçirdiği **U-570** ı batırmaktır. Görev esnasında, hava devriyelerine çok dikkat etmek gerekmektedir. Bu görevi başarırsanız kendinizi gerçek bir U-Boat kaptanı olarak hissedebilirsiniz.

5)Exit DOS. Buradan oyundan çıkarak Amiga DOS ekranına geri dönebilirsiniz.

Herhangi bir göreve ilk başladığınız anda Radyo odasından Radio message arrived captain diye bir mesaj gelir. Burada ilk yapacağınız şey radyo odasına gidip mesajı çözmektir. Bunun için önce mesajı işaretleyip daha sonra mesaj tahtasının yukarısında bulunan şifre çözücülerini tek tek denemelisiniz. Arasıra düşman gemilerinin yaptığı telsiz konuşmalarını da yakalayabilirsiniz. Bunları da enemy use code' adlı kod çözücü ile çözebilirsiniz Mesaj göndermek istediğiniz zaman aynı şekilde kodlayarak göndermeyi unutmayın. Oyun esnasında size gelen ve yakaladığınız tüm mesajları dikkatle incelemeyi ihmal etmeyin. Burada F1 tuşu mesaj göndermeye. F2 tuşu ise gelen mesajlara bakmaya yarar.

Görev esnasında arasıra makine dairesine de bakmayı ihmal etmeyin. Burada F1 tuşu yakıt seviyesini. F2 akülerin durumunu. F3 denizaltının içindeki hava seviyesini, F6 balast tanklarının durumunu anlamanıza yarar. Burada F7 ile hepsinin durumunu öğrenebilirsiniz.

Göreve başladığınızda, yapmanız gereken diğer ayarlama ise Map penceresini seçerek harita odasına gitmektir. Burada F2 tuşu ile rotanızı ayarlamayı ihmal etmeyin. Bunun için işaretçiyi gitmek istediğiniz yere goturup kliklemek yeterlidir Burada F1 zoom. F3 ise unzoom yapar. Sub position geminizin yerini. Destination ise hedefiniz olan noktayı gösterir. Burada ayrıca F3 ile zamanın geçmesini hızlandırabilirsiniz.

Sonuçta çok gerçekçi ve güzel vektör grafiklerle tarihin bu anını nefes nefese yaşamak için alınmaya değer bir oyun. Yalnız dikkat edin DESTROYER'ler sizden daha hızlıdır Eğer kendinizi oyunun krizinden kurtaramazsanız. evin içinde şnorkelle dolaşmak gibi yan etkilerden muzdarip olabilirsiniz...!!!???

GRAFİK	% 95
SES	% 75
ATMOSFER	% 99
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 95

VGA Tour Golf

HAKAN TİRALİ

Bilgisayarlarda rastladığımız oyunların içinde bir sınıflandırma yaparsak, golf oyunlarının sayı itibarı ile ne kadar fazla olduklarını görebiliriz. Bunlardan bazıları gerçekten çok güzel, bazıları ise insanı bir kaç saniye içinde sıkacak kadar monotondurlar. Bir örnek vermek gerekirse iyi bir Golf oyunu olarak C64'den tanıdığımız **Leaderboard** serisini söyleyebiliriz. Bu arada **PGA Tour Golfun Leaderboard** serisinden çok daha üstün olduğunu da belirtmeliyim.

PGA Tour Golf güzel bir ekranla başladıktan sonra, ekrandaki oyuncunun yaptığı atışla devam ediyor ve ardından da oyunun ana menusunun olduğu **Pro Shop** ekrana geliyor.

Burada, ekranın üstündeki **Pull-Down** menüleri kullanarak oyunu nasıl oynayacağınızı belirliyorsunuz. Bu menüler soldan sağa sırası ile **PLAY, FILE, VIEW, STATS** ve **OPTIONS**

PLAY menusunu seçtiğinizde, karşınıza altı ayrı seçenek çıkıyor.

Practice Round: Bu seçeneği seçerek istediğiniz bir golf sahasında alıştırma yapabilirsiniz.

Tournament: Bu seçenekle turnuvaya katılabilirsiniz.

Driving Range: Bu seçenekle, oyuna başlarken yapacağınız uzun vuruşun alıştırmasını yapabilirsiniz. Bu seçenek değişik rüzgar durumlarında yapılacak uygun atışı bulmak bakımından oldukça önemli.

Putting Green: Burada, artık deliğin yanına kadar geldikten sonra yapacağınız vuruşu yer şekillerine bakarak ayarlayabilirsiniz.

Resume Game: Eğer bir oyundan **Pro Shop** yaparak çıkmışsanız, bu seçenek sizin oyuna geri dönüşünüzü sağlayacaktır.

Quit: Bunu seçerek **PGA Tour** Golf'den çıkabilirisiniz.

FİLE menusunu seçtiğinizde karşınıza üç ayrı seçenek çıkıyor.

Save Game: Oyunu kaldığınız yerden diske kaydetme.

Restore Game: Kaydedilen oyunu yükleme.

Delete Player: Diske kayıtlı oyuncu isimlerinden herhangi birini silme.

VIEW menüsü ise üç ayrı seçenekten oluşmakta.

Score Card: Buradan her delikte yaptığınız atış sayısı, yapmanız gereken atış sayısı, deliğin uzaklığı gibi bilgileri görebilirsiniz.

Leaderboard: Burada, kendinizle birlikte diğer sporcularında sıralamasını görebilirsiniz.

Tourney Results: Burada ise, turnuva sonuçlarını bir kere daha gözden geçirebırsiniz.

STATS menüsü ise dört seçenekten oluşmakta.

Current Player: O anki oyuncunun atış yüzdelerini ve oyunla ilgili diğer atışlarının sayısal değerlerini görmenizi sağlar. Eğer sterseniz bunları silebilirsiniz.

Saved Player: Aynen Current Player gıoı. fakat diskete kayıtlı oyuncuları görmenizi ve eğer isterseniz sayısal değerleri silmenizi sağlar.

Tournament: Sizinle birlikte diğer sporcuların kazandıkları para ödüllerini görmenizi sağlar.

Reset Pros: Bu seçenekle **STATS** menüsündeki tüm değerleri silebilirsiniz.

OPTIONS menüsünde ise yedi seçenek var. Bunlardan **Overhead View** o anki deliğin bulunduğu alanı yukarıdan kuşbakışı görmenize izin veriyor. **Ball Lie** ise, top yere düştüğü anki durumunu gösteriyor. Greens, topu deliğe sokacakken ekrana çıkan yer şekilleri. Bu üç seçenek oyun esnasında sıraları gelince otomatik olarak çalışıyorlar. **Fly by Hole Prev.** ise, her deliğe başlarken ekranda o deliği göstermesi ve sonra da oradan atışın yapılacağı yere gelmesi. **Music** ve **Sound Eft.** ise, oyunun müzik ve ses eteklerini açıp kapamanızı sağlıyorlar.

Oyunu nasıl oynayacağınızı seçtikten sonra, disketinizin Write-Protect'ini açıyorsunuz ve ardından da isminizi ekranda çıkan kayıt kartına yazıyorsunuz. Ondan sonra Course disketini takarak istediğiniz alanı oynamak için seçiyorsunuz. Bundan sonra ise seçtiğiniz alanda oynamak üzere oyun ekranına geçiyorsunuz.

Oyun ekranındaki Pull-Down menüler ise biraz daha farklı.

Bunlar soldan sağa **GOTO, OPTIONS. VIEW** ve **STATS** diye sıralanıyorlar.

GOTO menüsü üç seçenekten oluşuyor.

Hole: Atış yapmak istediğiniz deliği buradan seçerek atış yapabilirsiniz.

New Course: Buradan o anda oynadığınız golf sahasını değiştirerek oynamak için yeni bir tane seçebilirsiniz.

Pro Shop: Bu seçenekle en başa yani Pro Shop'a dönersiniz.

OPTIONS menüsü, dört ayrı seçenekten oluşuyor.

Special Shots: Buradaki dört atış biçiminden birini seçerek, istediğiz kuvvette bir atış yapabilirsiniz. Bu atışlar, sırası ile **Chipshot. Punchshot. Fringeshot** ve **Normal Shot.** Bu atışların normal atıştan farkları ise, falsolu atış yapmanıza izin vererek, topa değişik şekilde vurmanızı sağlamalarıdır.

Take a Mulligan: Bu seçeneği seçerek bir evvelki atış pozisyonunuza dönebilirsiniz.

Pick Up Ball: Bu seçeneği seçerek, o anki deliği 12 atış yaparak geçtiğinizi kabul edebilirsiniz.

Instant Raplay: Buradan yaptığınız atışı ve topun gidişini tekrarlayabilirsiniz.

VIEW menüsünde ise, yedi ayrı seçenek mevcut.

Ball Lie: Topun yerdeki durumunu görme.

Overhead: Deliğin bulunduğu alanın etrafını yukarıdan görme.

Green: Etraftaki yerşekillerini 3 boyutlu olarak görme.

Score Card: Yapmanız gereken ve yaptığınız atışlarla deliklerin başlangıç noktasına olan uzaklıklarını görme.

Leaderboard: Sıralamayı görme.

Tournament Results: Turnuva sonuçlarını görme.

Hotkeys: Burada sıralanan tuşlar, Pull-Down menüleri kullanarak yaptığınız seçimlerin çoğunu tek tuşla yapmanızı sağlıyor.

STATS menüsü ise, iki seçenekten oluşuyor. Bunlardan birincisi ile o anda oyunu oynamakta olan oyuncunun yaptığı atışların sayısal değerlerini görebilirisiniz. Tournament seçeneği, diğer oyuncularla birlikte kazandığınız para miktarını görmenizi sağlar.

PGA Tour Golf'de oyuna başlayınca, ilk yapmanız gereken deliğe ulaşmak için gerekli olan uzun bir atış. Bu atışı, demir (Iron) sopalarla en iyi şekilde yapabilirsiniz. Bundan sonra ise yapacağınız vuruşlarla deliğe daha da yakınlaşıp topu içeri sokmaya çalışıyorsunuz. Topun gideceği yönü ayarlamak için sağ mouse tuşu ile ekrandaki artının konumunu ayarlamalısınız. Tabii bu arada rüzgara da dikkat etmelisiniz. Bundan başka deliğin size olan uzaklığını ekranın sağ alt köşesinden görebilirsiniz ve buna göre de hangi sopayla atış yapacağınıza karar verebilirsiniz. Atış yapmak için, güç göstergesinin bulunduğu yere gelerek mouse ile klickleyip topa vuruş şiddetini ayarlayabilir ve güç istenen seviyeye vardığı zaman bir kez daha klickleyerek atışınızı yapabilirsiniz.

Top deliğin dışındaki yeşil alana girdiği zaman, ekrana eğer seçmişseniz alanın 3 boyutlu görüntüsü geliyor. Burada yerşekillerini inceleyerek atışınızı ona göre yapabilirsiniz.

Topu deliğe soktuktan sonra diğer deliğe geçiyorsunuz. Bu arada eğer **Fly by Hole Preview** açıksa ekrana gelecek olan golf oyuncusundan o delik için çeşitli tiyolar alabilirsiniz.

PGA Tour Golf çok zevkli bir oyun olmasının yanında mükemmele yakın animasyon, grafik ve ses efektleriyle de oynayanlara neşeli saatler yaşatabilen nefis bir spor oyunu.

Çift Disket

GRAFİK	% 85
SES	% 70
OYNANABILIRLIK	% 90
GENEL	% 85

SWORDS & GALLEONS

DOĞ4/V TÜRKÜLER

Ailemden kalan mirasla bu ticaret gemisini aldığımda, beni bu kadar çok maceranın bekleyeceğini hiç ummazdım. Düşündüğüm sadece engin denizlerde, martı sesleri arasında, yolcu ve yük taşımak, refah seviyemi bir parça olsun yükseltmekti. Ama içimdeki hırsın ve saldırı ateşinin beni bir korsan olmaya iteceği aklımın ucundan bile geçmezdi. Herşey o ihtişamlı topu almamla başladı. Limandan limana koşuyor, önümüze çıkan her gemiyi, kan rengine bürünmüş denizin dibine gönderiyorduk. Maceradan maceraya koşmanın verdiği hazla coşmuştuk. Keşke o uğursuz gün gelmeseydi. Keşke ona rastlamasaydık...

Mayıs 1567

Evet, korsanların her gemiye korkusuzca saldırdığı, ticaretin ve yağmalamanın altın devirlerini yaşadığı zamanlardayız. Kıyıya vurmuş bir gemi enkazından çıkarılan seyir defterinden okuyabildiğimiz satırlar bu kadar. Oyun size bu geminin kaptanı olma şerefini veriyor. Amacımız yukarıdaki kaptanın seyir defterinde yazılanlar gibi ticaret ve yağmacılık. Şimdi bu konuyu hiç yabancı bulmadığınızı düşünebilirsiniz. Evet, haklısınız bu program, Microprose firmasının **'Pirates'** oyununa benzer bir oyun. Eğer Pirates'tan sıkılıp yeni medyalar arayışı içindeyseniz **SWORDS** & **GALLEONS** tam size göre bir oyun. **Skill Art'ın IDEA SOFTWARE** için yaptığı bu oyunu bitirmek bayağı uzun sürüyor. Ama Pirates meraklıları bu oyunu hiç sıkılmadan rahatça oynayabilirler.

Oyunumuz **Saragussa** körfezinde 1500-1600 yılları arasında geçiyor. Oyuna bir ticaret gemisi ve 5500$ ile haritanın sol üst köşesindeki **Puerto Yaciba** limanından başlıyoruz. Oyunu klavyedeki ok tuşları veya joystick'le oynayabilirsiniz. **F1** tuşu haritayı açar, F2 tuşu ise kapatır. Amacımız ise önce ticaret yapmak, bunun için limanlara yanaşmamız gerekiyor. Joystick'i ileri iterek yelkenleri açar ve gemiye hız verirsiniz. Geriye çekerseniz yelkenler Kapanır ve gemi yavaş, yavaş durur. Bir limanın yakınında **F10** tuşuna basarak, ticaret bölümüne geçebiliriz. Bu bölümde üstte çeşitli seçenekler altta ise alım-satım ve bilgi kısımları var. Şimdi buradaki seçenekleri inceleyelim:

Buy: Satın alma. Her limanın kendine özgü sattığı dört cins mal vardır. Buradan istediklerimizi oklar yardımıyla seçer ve **OK'ye** basarak satın alırız. Bilgi bölümünde satılan malın fiyatı, ağırlığı ve gemideki stokta o maldan ne kadar bulunduğu belirtilmektedir.

Seli: Satma. Her limanın satın aldığı dört cins mal vardır. Bu menüden istediğiniz malı satabilirsiniz. Bilgi menüsünde. malın alım fiyatı ile ilgili bilgi bulunur.

Passengers: Bazı limanlarda yolcular bulunur. Bu menüden yolcuyu alır, para karşılığı istediği yere bırakırsınız. Yolcular, uzun süre dolaştığınız zaman sorun çıkarmazlar. Bu bakımdan yolcuları istedikleri yere hemen götürmek zorunda değilsiniz.

Discharge: Tayfalar yaptıkları işlere göre az veya çok para alır. Tayfalar arasından istemediklerinizi bu menü yardımıyla işten atabilirsiniz.

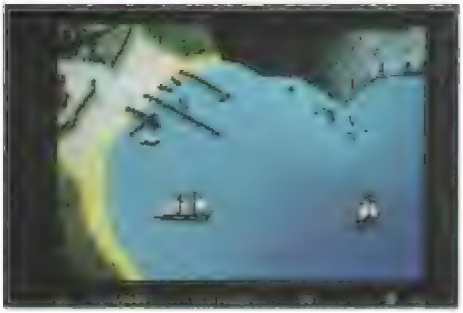
Supply: Gemideki erzağı bu menü yardımıyla arttırabilirsiniz. Fazla erzak almanıza lüzum yok. 100-200 kg arası normaldir.

Repair: Geminiz vurulduğu zaman oluşan hasarı, repair menüsüyle onarabilirsiniz. Hasar miktarını bilgi bölümündeki **DAMAGES'ten** anlayabilirsiniz.

Engage: Gemiye yeni eleman almak için bu menü kullanılır. Toplam dört cins eleman vardır.

SAILOR, Yelken işiyle uğraşan tayfalar.

SHIP-BOY, Gemideki ayak işlerine bakan tayfalar.



SOLDIER, Askerler. Bunlardan bol almanızı tavsiye ederim. Bir gemiyi yağmalarken eğer yeterince tecrübeniz yoksa, çok miktarda adam kaybediyorsunuz.

CAPTAIN, Kaptanlar.

Gemi en fazla 20 eleman taşıyabiliyor. Bilgi penceresinde elemanlarla ilgili bilgi ve günde ne kadar masraf yapacağınıza ilişkin bilgiler veriliyor.

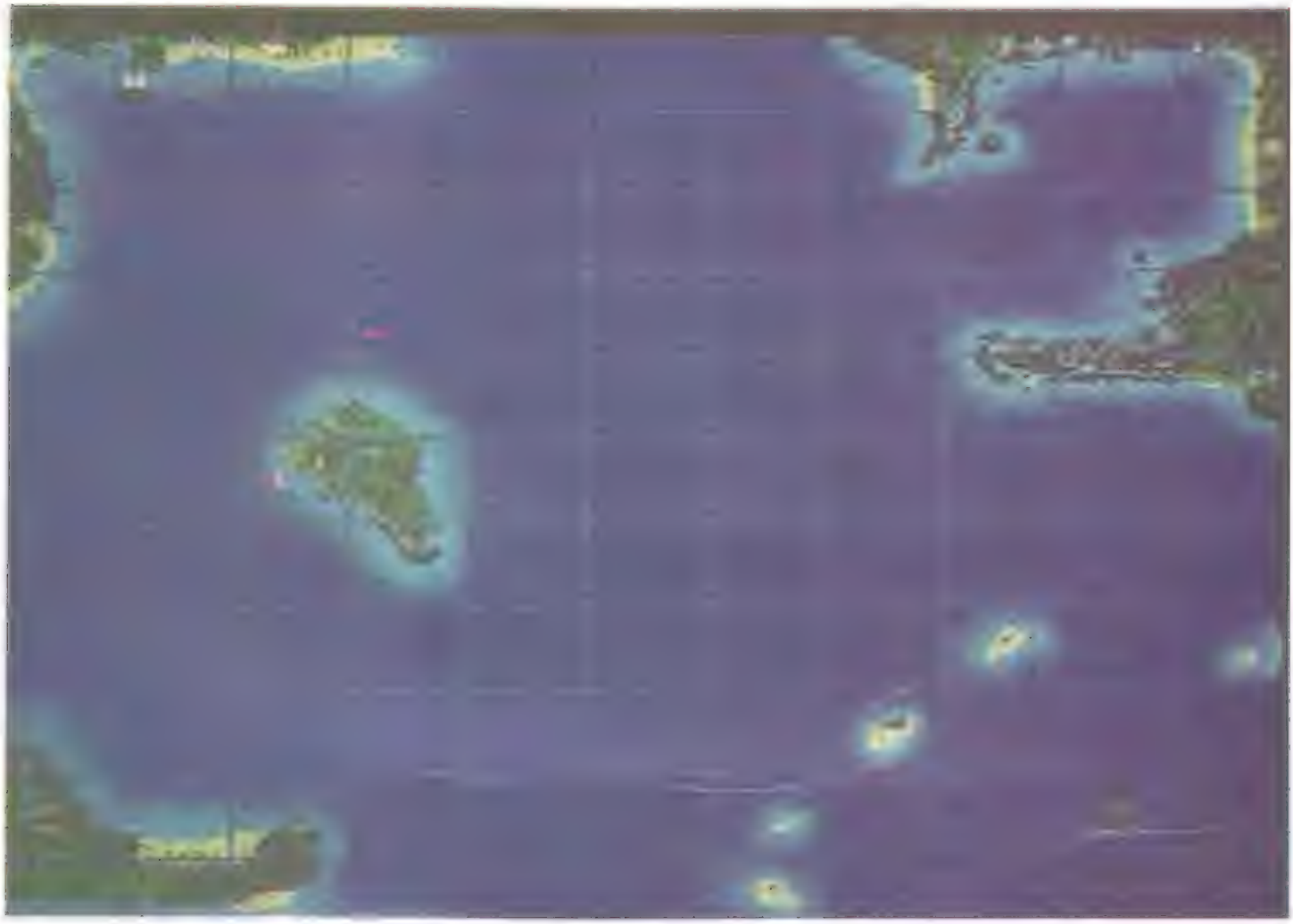
Leave: Aldığınız top vs. gibi şeylerin yenisini almak veya atmak için bu menü kullanılır.

Equip: Her limanda genelde değişik bir ekipman bulunur.

Örneğin: Top. barut, gülle ve yelken bezi gibi. Paranız arttıkça bunların en iyilerinden almaya gayret edin. Mesela en iyi yelken hızınızı iki misli arttırır.

İnfo: Hangi limanda hangi mal alınır veya satılır. Hangisinde top veya yelken vardır. Onarımı hangi limanda yaptırabilirsiniz. Bu gibi soruların cevabını bu menüde bulabilirsiniz.

	CORN		TOBACCO		COTTON		RUM		WOOD		PATATOES		COFFEE		CLOTH		SUGAR		FISH		BANANAS		TILES	
	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL	BUY	SELL
* S.ANTONIO	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
* BOOWE	90	---	95	---	75	---	---	---	---	---	---	---	---	100	---	125	---	85	---	90	80	---	---	---
* CAETITE	---	---	---	110	90	---	---	---	---	---	---	90	---	110	---	135	---	95	---	100	---	---	---	135
* CALLAO	---	---	---	100	---	80	---	---	---	---	---	80	100	---	125	---	85	---	90	---	---	---	---	125
* BAIA DE CALLAO	---	95	---	---	---	---	---	---	60	---	---	80	95	---	---	---	80	---	95	---	---	85	---	125
* PUERTO CALLAO	---	105	---	110	---	90	135	---	60	---	---	---	95	---	---	---	80	---	---	---	---	95	---	---
* COIBA	---	---	95	---	75	---	---	150	---	75	75	---	---	110	---	---	---	95	---	---	---	---	120	---
* CONDE	95	---	---	---	---	---	---	140	---	---	80	---	---	100	---	125	---	85	---	---	85	---	125	---
* ENVIRA	---	95	---	---	---	---	---	---	65	---	---	80	100	---	---	---	85	---	90	---	---	85	---	125
* PUERTO ENVIRA	---	---	---	100	---	80	---	---	---	---	80	80	100	---	125	---	85	---	90	---	---	---	---	125
* S. JUAN	---	95	---	100	---	80	135	---	60	---	---	---	95	---	---	---	80	---	---	---	---	95	---	---
* PUERTO S. JUAN			---	100	---	90	---	---	---	---	---	80	95	---	130	---	80	---	85	---	---	---	---	125
* MACAE	---	105	---	---	---	90	---	---	---	---	---	90	95	---	120	---	90	---	95	---	---	95	---	---
* MORA	90	---	---	---	75	---	---	150	---	75	75	---	---	110	---	---	---	95	---	---	80	---	---	---
* PUERTO MORA	90	---	95	---	75	---	---	---	---	75	---	---	---	110	---	---	---	95	---	100	80	---	---	---
* S. MORENO	90	---	---	---	75	---	---	---	---	---	75	---	---	110	---	135	---	95	---	100	80	---	---	---
* BAIA DE PEDRO	---	95	---	100	---	80	140	---	65	---	---	---	100	---	---	---	85	---	---	---	---	85	---	---
* PERENA	105	---	---	---	---	---	---	---	---	140	90	---	---	100	---	125	---	85	---	---	95	---	135	---
* RIO LARGO	---	---	---	110	---	90	135	---	60	---	---	90	95	---	---	---	80	---	---	---	---	---	---	135
* LA SALEA	---	95	---	---	---	80	140	---	---	---	---	80	100	---	125	---	65	---	---	---	---	85	---	---
* TOGO	---	105	---	---	---	90	---	---	60	---	---	90	95	---	---	---	80	---	85	---	---	95	---	---
* TUCURUI	---	95	---	---	---	80	135	---	---	---	---	80	95	---	120	---	80	---	---	---	---	85	---	---
* PUERTO YABCIBA	90	---	---	---	---	---	---	---	---	75	75	---	---	110	---	---	---	95	---	100	80	---	120	---
* YPAMENA	---	---	---	110	---	90	135	---	---	---	---	90	95	---	120	---	80	---	---	---	---	---	---	135
* YTAMBE	105	---	110	---	90	---	---	150	---	75	---	---	---	110	---	---	---	95	---	---	95	---	---	---



Ticaret ile işiniz bittikten sonra F9 tuşuyla oyuna dönebilirsiniz. Şimdi amaç aldığınız malı satmaya ve para kazanmaya geldi. Hedefiniz malınızı satabileceğiniz bir liman bulmak. Paranızı arttırdıktan sonra gidin ve en iyi yelken bezini alın. Böylece hızınız artacak ve daha fazla para kazanmaya başlayacaksınız. Yeterince para kazan-

maya başladıktan sonra gidip bir top alarak korsanlığa ilk adımınızı atın. Yalnız güle ve barut almayı unutmayın. Artık gemilere saldırarak, onları yağmalayabilirsiniz. Yağmalamak istediğiniz bir gemiyle karşılaştığınızda **'Del'** tuşuna basarsanız, karşınıza geminin bordo'su 5 adam ve 5 top çıkar. Amacınız karşıdaki gemiyi bombalayıp yolunu kesmek olacaktır. Mouse'u adamlara klikleyerek topları doldurun ve bir daha klikleyerek topları ateşleyin. Yaklaşık olarak 3-4 isabetten sonra gemi hareket kabiliyetini yitirir. **SPACE** tuşuna basarak, gemiyle sizin geminiz arasında köprü kurarak kılıç düellosuna başlarsınız. Eğer kazanırsanız gemiyi yağmalar ve paranızı arttırırsınız. Yağmalamaktan veya saldırmaktan vazgeçerseniz **Help'** tuşuyla normal pozisyona geri dönersiniz. Oyun böylece devam ediyor ve ilerde sizi değişik süprizler bekliyor. Örneğin, haritanın sağ altındaki korsan adası!!!

Şimdi size bazı tavsiyelerde bulunacağım.

* Oyunda mal aldığınızda paranızı 150$'ın altına düşürmemeye çalışın. Eğer tayfalar maaşlarını ister ve alamazlarsa isyan çıkararak sizi gemiden atarlar.

* Oyunda ileri seviyelere gelmediğiniz sürece kalelere fazla yaklaşmayın, batabilirsiniz.

* Tayfalar ücretlerini haftanın, kararmasından sonraki sabah alıyorlar. İşinizi ona göre ayarlayın.

* Gördüğünüz her yolcuyu gemiye alın. Nasıl olsa sorun çıkarmıyorlar.

* **F3-F4** tuşları kürek sprite'ını ortaya çıkarıyor. İlerde kullanılacak.

* İlk seferinizde gemiye **Corn** doldurarak, Toga'ya gidin. Daha sonra **Togo'yla. Puerto Mora** arasında **Cotton** ve **Wood** ticareti yapın. Kısa sürede zengin olursunuz.

* Yolcuların gidecekleri yerlerin listesi aşağıda verilmiştir.

Puerto Yaciba --------> Puerto Mora
Saint Morena ---------> Baia de Callao
Togo ----------> Ypamena
Mora ----------> Perena
S. Antonio---------- > Macea
Puerto Envira ---------> Puerto Calao

* Limanlardaki malların alım-satım fiyatlarını liste yaparak takip ederseniz kısa zamanda zengin olabilirsiniz. Ama isterseniz bizim verdiğimiz fiyat listesine bakarak işinizi daha kolay halledebilirsiniz.

Okyanusun mavi sularında özgürlüğe ve maceraya yelken açmak için beklemenin hiç anlamı yok. Açın bilgisayarları, takın disketleri, bırakın denizin yumuşak dalgalarıyla gıcırdayan tekneniz, sizi maceradan maceraya sürüklesin.

Saygılar, sevgiler Doğan TÜRKÜLER

GRAFİK	% 75
SES	% 55
OYNANABİLİRLİK	% 65
GENEL	% 70

OMNICRON

GÖKMEN BAYIN

Amiga'da bazen çözülmesi zor olan oyunlar çıkıyor. Bu tür oyunların grafikleri ve ses efektleri güzel olmadıktan sonra oyuncular arasında tutulması da pek mümkün olmuyor. **OMNICRON** da bu tür oyunlardan biri. Oyunu ilk aldığımızda başındaki grafiği görüp uzayla ilgili olduğunu ve çok güzel olduğunu tahmin etmiştik. Ancak oyunu gördüğümüzde az da olsa bir hayal kırıklığına uğradık. Çünkü oyundaki grafikler bize göre bir hayli yetersiz. Grafikler kadar zaten az olan eteklerde bir hayli zayıf kullanılmış. Konu olarak diğer uzay oyunlarına nazaran oldukça değişik. Bu oyunda size verilen görevi yerine getirmeniz gerekiyor. Bunu yaparken az da olsa ingilizce bilmeniz gerekiyor. Çünkü adamı niza vereceğiniz her komut İngilizce. İsterseniz fazla uzatmadan oyunun geneline ve kısa ip uçlarına gelelim.

Oyun yüklendiğinde başta da yazdığımız gibi son derece güzel tasarlanmış bir grafikle karşılaşıyorsunuz. Daha sonra oyu nun büyük bir çoğunluğunu geçireceğiniz uzay gemisine giriyorsunuz. Uzay gemi sindeki gezindiğimiz zaman belli değil. Siz sadece oyunun başında size verilen görevi yerme getirmekle yükümlüsünüz. Sizin gö reviniz **CRON** adlı gezegene gitmek. Ora ya ulaşmayı başardığınızda polise rapor vermekle görevlisiniz Bütün bunları yaparken **CRON** gezegeninin koordinatları olan 480117yi unutmamanız gerekiyor.

Uzay gemisindeyken devamlı araştırma yapın. Gördüğünüz ve size ilginç gelen herşey hakkındaki bilgiyi **ENTER** tuşuna basarak alabilirsiniz. Her değişik yerde size farklı seçenekler verecektir ve gittiğiniz yerlerin isimleri yukarıda gözükecektir. Bakmak istediğiniz şeyin önüne gidip **ENTER** e bastığınızda genelde **CANCEL. EXAMINE, USE** ve **SEARCH** seçenekleri çıkacaktır. **EXAMINE** de istediğiniz ön bilgiyi alabiliyorsunuz. Bunun nesneleri tanımanızda büyük faydası olacaktır. **USE** aldığınız bilgilere göre cisimleri ya da olayları kullanmanızı sağlıyor. **SEARCH** ise etrafta birşey bulunup bulunmadığını kontrol ediyorsunuz. Ayrıca bazen çıkan PUT'ta elinizdeki cismi istediğiniz yere koyma görevini yapıyor.

Adamınızın karnını doyurmak zorundasınız. Bunun için size hazırlanmış olan hamburgerleri yemek adamınızın gücünü arttıracaktır. Uzay gemisinden alacağınız **META-CARD** size oyun boyunca yardımcı olacaktır. Yapacağınız her tür harcamayı bu kart sayesinde yapacaksınız. Sakın bu kartı almadan gemiden ayrılmayın. Alacağınız her şey monitörünüzün sağ ve solundaki pencerelerden gözükecektir. Hangisini kullanmak ya da hakkında bilgi almak istersenize ilgili F *(FONKSİYON)* tuşuna basmanız yeterli olacaktır. F tuşlarından silahı seçtiğinizde önünüze iki seçenek çıkacaktır. Bunlardan **KILL** rakibinizi. öldürmeye. **STUN** ise geçici bir süre için bayıltmaya yarar. SPACE tuşuna basarak ateş edebi lirsiniz. Rakiplerinizin tam karşısına geldiğinizde ateş edin ve onları yok edin Gemi nin içinde kapsülü bulduğunuzda *(ki bunların tümü yatak odasındadır)* bunu da mutlaka almanız gerekiyor. Çünkü adamınızın gücünü yerine bununla getiriyorsunuz. Hapı içtiğinizde güçlendiğinizi göreceksiniz. **KART-KEY** ise size bazı özel bilgileri almanızı sağlıyor. Bu tür bilgileri alırken bilgisayarınız size bu kartı kullanmanız gerektiğini hatırlatıyor. **POLICE** kartınız ise bazı yerlerde sizin tanınmanızı sağlıyor. Gemideki bütün kartları mutlaka toplayın. Baştada dediğim gibi bu kartları almadan sakın gemiden ayrılmayın. Ayrıca geminin uç kısımlarından bazı haberleri alabiliyorsunuz. Yorulduğunuzda yatmanız gerekiyor. Bunun içinde mavi renkli yatağı kullanmalısınız. Bu arada oyundaki ilk yardım bölümlerinde bulunan hemşirelerin de bir hayli değişik olduğunu hatırlatalım. Şimdi sıra gemiyi hareket ettirmeye geldi. Bunun için ilk önce kontrol odasına gidin ve iki koltuktan istediğiniz birine oturun. **ENTER** e bastığınızda geminin kontrol panelini ve bazı komutları göreceksiniz. Bu komutların görevleri;

SET STAR COURSE ; Gideceğiniz yıldızın koordinatlarını girmenizi sağlar.

JUMP TO HYPERSPACE : Gemiyi hare ket ettirir.

CHECK FUEL SUPPLY : Geminizin yakıt durumunu gösterir.

Geminizi hareket ettirdiğinizde işin zor kısmını bitirmiş olacaksınız. Yıldızlar arasında kısa bir gezinti yaptıktan sonra geminiz duracaktır. Ama sakın koltuğa oturmadan geminizi haraket ettirmeyin. Aksi halde adamınız yerçekiminin etkisiyle havalanır ve gereksiz yere gücünüz azalır. Sonra yapmanız gereken **TRANSPORT** odasına gitmek ve ortada bulunan kare yardımıyla gemiden ışınlanmak.

Oyunun bu ilk kısmı oldukça ilginç. Sürekli geminin içinde dolaşmak ve aradığınız kartları bulmak zor ama zevkli. Özellikle gemiyi uçurmak ve hemen sonrasında başka bir boyuta ışınlanmak çok güzel bir olay.Oyun aslında bu ikinci kısımda başlıyor. İlk bölümün amacı buraya hazırlık yapabilmek. Yine her zamanki gibi bu bölümde de ilerlerken eliniz **SPACE** tuşunda olsun. Çünkü hiç beklemediğiniz bir anda rakipler karşınıza çıkabiliyor. İlk ışınlandığınız yerde önünüze çıkan birinci adam düşman değil. Onun için adamı sakın öldürmeyin. Onun vereceği bilgiler sizin oyunu devam ettirebilmeniz için son derece önemli. Bu bilgileri aldıktan sonra ilerlemeye başlayın. Önünüze bir asansör çıkacaktır. Bu asansöre mutlaka binmeniz gerekiyor. Çünkü aradığınız şef bu katların birinde. Her ne kadar asansörün içinde 6.katla olduğuna dair bilgi varsa da oraya çıktığınızda biraz önce ayrıldı cevabını alabiliyorsunuz. Oyunun güzel kısmı her zaman aynı cevabı vermeyişi. Bu arada kapılarda nöbetçiler göreceksiniz. Bunlardan ya uzak durun, ya da hemen öldürün. Sessiz görülmelerine rağmen ani bir hareketle tehlikeli olabilirler. Neyse.. Gelelim asansördeki diğer katlara.

Beşinci katta *(SUPPLY)* silahları alabileceğiniz bölümler var. Silahları alabilmek için tezgahtaki adamı konuşma yardımıyla ikna etmek zorundasınız. Daha sonra şansınız varsa silahları alabilirsiniz. Dördüncü katta *(ARCHIVES)* arşiv odası var. Sekreterle bir diyalog geçirdikten sonra odaya girin ve duvarda bulunan üç resim hakkındaki bilgileri alın. Her zaman olduğu gibi odada dolaşan adama dikkat etmeyide sakın unutmayın.

Üçüncü katta *(COMCENTER)* bilgisayar merkezi var. Ancak ne yazık ki bu bilgisayarların çoğu arızalı. O yüzden buradan bilgi almanız pek mümkün değil. İkinci ve birinci katlardanda bilgi toplama işlerini devam ettirdiğinizde oyunu kolaylamış olacaksınız. Bundan sonrası size kalmış. Çünkü süprizlerle dolu ve heyecanlı bölümler var.

OMNICRON merak edenler için öylesine bir oyun. Eğer Amıga'nızın karşısında geçirebileceğiniz boş vaktiniz varsa, tam size gore bir oyun.

512K **TEK DİSKET**

GRAFİK	% 70
SES	% 55
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	% 70

Chip's Challenge

POLAT YARIŞÇI

Evet bu ay oldukça ilginç bir beceri-zeka oyunuyla karşı karşıyayız. Oyundaki amacımız çok basit; Her level'da bulunan cipleri toplayıp bir sonraki level'a atlamak. Fakat bunu o kadar kolay zannetmeyin. Her level'da çeşitli yerlere dizilmiş olan cipleri toplamamız gerekiyor. Belli bir süre içerisinde bu cipleri toplayıp çıkış kapısına gitmeliyiz, ancak her level'da bir çok engelle karşılaşıyoruz. Bu engellen geçmek için hem joystick kabiliyetine, hem de sağlam bir mantığa ihtiyacınız var Oyunda bir cipi almak bazen o kadar zorlaşıyor ki, o sırada mantığınızı iyi çalıştırıp o cipi almanız lazım aksi halde sıkışıp kalıyorsunuz.

Cipleri almaya çalışırken bazı avantajlarımız ve bazı dezavantajlarımız var. Mesela bir anahtar ile birden çok kapıyı açabildiğimiz gibi gene bir anahtarla bu sefer hiç bir kapıyı açamıyoruz. Oyunda bazı önemli nesneler var. Şimdi bunları size çok kısa bir şekilde anlatalım böylece oyuna daha çabuk ısınmış olursunuz.

MAVİ ANAHTARLAR: Bunlar değişik level'larda bulunan mavi kapıları açar, her anahtar için bir kapı açma hakkınız var.

SARI ANAHTARLAR: Bunlarda sarı renkteki kapıları açar. Demin anlattıklarımı zın hepsi sarı kapılar için de geçerlidir.

KIRMIZI ANAHTARLAR: Bunlarda kır

mızı kapıları açar. Yalnız bir kapı açma hakkınız var. Her renk anahtar, kendi renginin kapısını açar ve sadece bir kapı açabilirsiniz. *(Doğru kapı açmaya dikkat edin)*

CHIP'LER: Bunlar her level'da değişik yerlere dizilmiştir. Bu chiplerin hepsini toplamalısınız aksi halde o level'ı geçemessiniz. Bütün cipleri topladığınız zaman ışıldayan mavi bir dairenin içine girmelisiniz. O zaman level'ı geçmiş oluyorsunuz

KAHVERENGİ TAŞLAR: Bunlar su birikintilerinden geçmenizi sağlar. Bu taşların önüne gelip suya iterseniz orada sizin geçeceğiniz bir yer oluşur. Böylece siz de suyun üzerinden rahatlıkla geçebilirsiniz.

BÖCEKLER: Bunlar değişik level'larda karşınıza çıkacaktır. Bu böceklerde çok dikkatli olmalısınız çünkü çok hızlı hareket ediyorlar.

MAVİ KALKANLAR: Bunlar da sizin suyun üzerinden geçmenizi sağlarlar fakat kullanım yerleri değişiktir.

KIRMIZI KALKANLAR: Bunlar sizin ateşlerin içinden geçmenizi sağlar.

PATEN AYAKKABISI: Bunlar bir buz kütlesinin üzerinde rahat hareket etmenizi sağlar. Böylece buzun üzerinde bulunan cipleri alabilirsiniz.

MIKNATISLAR: Bunlar bir manyetik alandan daha rahat geçmenizi sağlar. Böylece sürüklenmekten kurtulmuş, olursunuz. Bir de yerde bulunan renkli düğmeler var. Bunlara basarsanız bazı kapıları otomatik olarak açabilirsiniz veya düşman varsa onları bulunduğu yere hapis edebilirsiniz.

BOMBALAR: Bunlarda çeşitli yerlerde dizilmiştir. Bombalar biraz meyveye benzediği için şakın onları almaya kalkmayın.

MAVİ DAİRELER: Bunlar da sizin bir yere geçmenizi sağlar, yani bir çeşit transporter. Oyunda bir de ağız şeklinde devamlı açılıp kapanan canavarlar var. Bunlar sizi bayağı uğraştıracak ama biraz yavaş oldukları için onları hemen atlatabilirsiniz. Ayrıca bazı level'larda yerde bulunan soru işaretleri var. Bunlarda size o level hakkında kısa bir bilgi verir.

Oyun genel açıdan bayağı zevkli insanı hem eğlendiriyor, hem de düşündürüyor. Oyunu oynarken arka fonda çok değişik ve güzel müzikler çalıyor. F1 ile müziği kesebilirsiniz. Ayrıca P tuşu pause. R adamı öldürme. X ise oyuna yeniden başlamak için kullanılan tuşlardır. Ekran düzeni ise şöyle : Büyük ekranda kahramanımız var. Oyunu bu ekranda oynuyoruz. Sağda üstte ise hangi level'da bulunduğunuz yazılı onun altında ise süreniz var. Bunun bir altında ise kaç tane çip alacağınız yazılı, bu her level'da değişiyor. Mesela birinci level'da on tane çip alırken öbür level'da bu değişiyor. Onun altında ise 4er kareye bölünmüş 8 tane kare var. Burası da aldığımız eşyaları gösteriyor. Ayrıca Lemmings'de olduğu gibi her level'ı geçtikten sonra bilgisayar size yeni levelın kodunu veriyor. Bu kodları mutlaka bir kenara yazın böylece oyunu bir daha oynadığınızda kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Kodlar ise sadece 4 harften oluşmuş. Şimdi ben size oyuna alışmanız açısından ilk 12 level'ın kodunu veriyorum.

Bundan sonrasını da sizin kıvrak zekanıza bırakıyorum.

1-BDHP
2-JXMJ
3- ECBP
4- YMCJ
5- TQKB
6- WNLP
7- FXQO
8- NHAG
9- KCRE
10-VUWS
11-CNPE
12-WVHI

Evet uzun süreden beri beceri ve zeka oyunları oynamadıysanız. bunların ikisinin birleşimi olan **"CHIPS CHALLENGE"!** kaçırmayın. Bol şanslar.

US GOLD - 512 Kbyte / Tek Disket

GRAFİK	% 70
SES	% 60
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 70

TEE OFF

GÖKMEN BAYIN

Merhaba sevgili arkadaşlar.. Konusunu, İskoçların dünyaya saldığı bir hastalığın oluşturduğu **TEE OFF** oyunuyla beraberiz. Tarihte bilinen en eski oyunlardan biri olan golf sporunu günümüz anlayışına yakın anlamda ilk iskoçlar oynamış. Bu spor dalı, son derece masraflı ve zor bir oyun. Çünkü 45-50 hektar arasındaki bir alanı golf oynamaya müsait bir hale getirmek pek kolay bir şey değil. Hele sahada yapay olarak yapılması gereken kum, ağaç ve engeller varsa, zorluk bir kat daha artıyor. Ayrıca çukurların yerlerinin belli olması için çimenin tonlamalarının mükemmel yapılması gerekiyor. Aksi halde vuruşu yapan oyuncunun işi çok zorlaşıyor.

Amiga'da bundan önceki yıllarda bir çok golf oyunu yapıldı. Bunlardan birkaçı dışında diğerlerinde hep aynı özellikler vardı. Bazılarında da aşırı derecede fantazi vardı. Bu da asıl golf mantığına ters düşüyordu. Zony Golf ve Simulgolf bu türde hazırlanmış, türünün başarılı örneklerinden.

Bu tür oyunlarda yapılması gereken ilk iş, vuruş sopalarının özelliklerini çok iyi kavramaktır. Bunun ayarını bulduğunuzda, işiniz oldukça kolaylaşacaktır. Gelelim oyun hakkında fikir ve kısa ip uçlarına...

resmin içine girerek seçin. Daha sonra, mouse yardımıyla nasıl bir ortamda oynamak istediğinizi belirten **SUNNYMEADE. RUNCORN, PETERSFIELD, OVERBRIDGE** seçeneklerinden birini seçin. Bu dört seçeneğin herbiri, farklı ortamlarda oynamanızı sağlar. Bu da oyunun hep aynı yerlerde oynanmasından doğabilecek monotonluğu ortadan kaldırıyor. Daha sonra kısa bir yüklemeden sonra oynayacağınız level'in adını ve isminizi girebileceğiniz bölümle ilgili bir pencere önünüze gelecektir. Adınızı yazmak için ilk önce **BACKSPACE** ile silme işlemini yapın ve adınızı girin. İşlemleriniz bittikten sonra hemen oyuna giriyorsunuz. Ekranın sağ üst köşesinde gösterge tablonuz var. **PAR** kısmında, topu çukura kaç atışta sokmanız gerektiği yazılmaktadır. CLUP'ta ise, sizin vuruş sopalarınız bulunuyor. Mesafeye göre vuruş sopalarınızı değiştirme imkanına sahipsiniz. Hemen onun altında topu aşağı mı yoksa yukarı mı atacağınızı belirtmeye yarayan **UP-DOWN** seçenekleri var. Yani topu çukurun ilerisine düşürdüm diye üzülmenize hiç gerek yok. Hemen seçeneği değiştirip vuruşu tekrarlamanız yeterli.

Ekranın solunda dereceye benzeyen bir işaret göreceksiniz. Bunun size faydası.

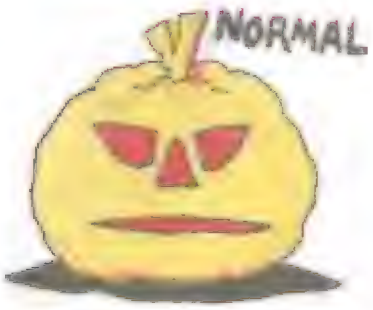
TEE OFF, daha önce çıkan golf oyunlarından biraz farklı. Zony Golf'te olduğu gibi bu oyunda fantaziye yer verilmemiş. Sahaya oyun süresince tepeden bakıyorsunuz. Kuşbakışı bakmanın çukurları görmenize büyük bir faydası var. Oyuna ilk başladığınızda, önünüze bir pencere çıkıyor. İki türlü saha mevcut. Bunlardan istediğiniz birini topa vuruş hızını ayarlamaktır. Bir kere klik ettiğinizde gücünüz en yukarı kadar çıkıp tekrar aşağı inecektir. İki kere belli aralıklarla kliklediğinizde, güç noktanız nerede ise oradan atış yapacaksınız. İlk zamanlarda biraz yadırgamanız gayet normal. Alışmanız için biraz zamana ihtiyacınız olacak. Vuruş sopalarından en güçlü olanı, **9 IRON.** Oyuna başlarken ilk vuruşunuzu bu sopayla yapmanız lehinize olacaktır. Kısa mesafeli vuruşlar içinde en etkili olanı, **PUTTER.** Bu vuruşta top havalanmadan ve düz gidiyor. Çukura yaklaştığınızda size en çok bu sopa yarayacaktır. Eğer ekrandaki pencereleri görmek istemiyorsanız, sağ alt köşedeki topa kliklemeniz yeterli olacaktır. Bunu gerçekleştirdikten sonra, okunuz yardımıyla sahayı dolaşabilirsiniz. Gitmek istediğiniz köşeyi okunuzla işaretleyip, sahanın içini tamamen görebiliyorsunuz.

Topunuz suya ya da oyun alanının dışına çıktığında, antrönörünüz ekrana geliyor ve size iki seçenekten birini seçmenizi söylüyor. Bunlardan ilkinde oyundan çekiliyorsunuz. İkincisinde ise, oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.

TEE OFF, golf dünyasına katılan yeni oyunlardan. Diğerlerinden birtakım farklılıkların olması oyunu çekici hale getirmiş. Ancak oyunun oynanabilirliğinden doğan birtakım güçlükler oyunun dezavantajlarını oluşturuyor. Ayrıca grafiklerdeki tonlama eksiklikleri de ilk göze çarpanlardan. Yine de **TEE OFF** golf oyunları içindeki yerini ilk sıralarda alacaktır. Hepinize neşeli günler diliyorum...

512 Kbyte /Tek Disket

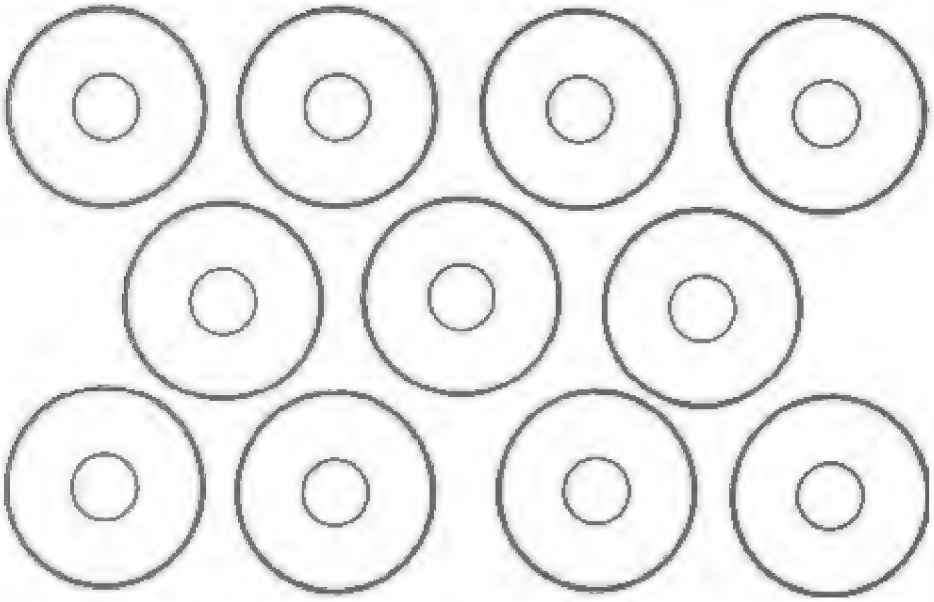
GRAFİK	% 70
SES	% 60
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 70



BACKGAMMONN

Gökmen Bayın

Merhaba sevgili arkadaşlar... Bu ay süper bir oyunla karşınızdayız. Kanımca bu oyun, Amiga'nın oyun dünyasındaki bir büyük eksikliğini tamamlıyor. Kendi branşlarında *(örneğin dama, satranç vb..)* çok iyi olan belli başlı zihinsel programlar, piyasada herkes tarafından biliniyor. Ancak ne yazık ki birazdan açıklamaya çalışacağım tavla oyunu gibi bir oyuna bu güne kadar rastlamamıştık. Gerçi mantık açısından biraz farklı ama, bence nasıl satrançta **CHEESMASTER** liderse, bu da kendi alanında öyle olacak. Oyunda bunun gerçekleşmesi için herşey var. Oyunu bilgisayarınıza karşı oynayacaksınız, son derece sakin olmanız gerekiyor. Olmadık yerde gelen bir zar, mars edeceğiniz bir oyunu size kaybettirebiliyor. Aynı zamanda arkadaşınızla gerçek tavla oynarken yapılması son derece güç olan bir şeyi bilgisayarınızın ekranından anında görebiliyorsunuz. Ne olduğunu birkaç satır altta okuyacaksınız. Dilerseniz lafı fazla uzatmadan hemen oyuna gelelim.

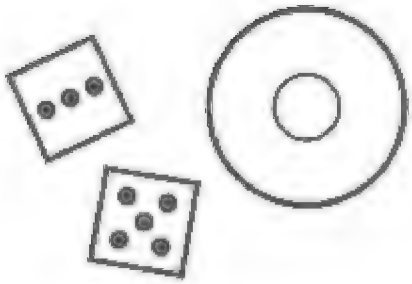


Oyuna girerken, karşınıza çıkan grafik sizi daha oyuna başlamadan havaya sokmaya yetiyor. Daha sonra oyun boyunca Karşı karşıya olacağınız ekran geliyor. Ekranın sol tarafında oyunu oynayacağınız tavla var. Sağda ise, oyun boyunca vereceğiniz komutlar için ayrılan kontrol paneli. Hemen altında ise yukarda bahsettiğim ve süper bir özellik olan istatistik bölümü mevcut. Oyunu bilmeyenler için hatırlatmak istiyorum. Sağ köşeden başlayarak saat istikametinin ters yönünde hareket ederek pullarınızı sağ alt köşede toplayacakınız. Bilgisayara karşı oynadığınızda, çoğunlukla açık renkli pullar sizin oluyor. bunları hatırlattıktan sonra, kısaca kontrol paneline değinelim.

En üstte oyunu oynamak istediğiniz level ve isminizi gireceğiniz bölüm var. 1'den 9'a kadar sıralanan zorluk derecelerinden birini seçebiliyorsunuz. Bu çok güzel bir özellik, aksi halde hep aynı zorlukta oynanan bir oyun olurdu ki, bu da pek hoş olmazdı. Şayet oyunu az biliyorsanız ya da hiç bilmiyorsanız, mutlaka 1'den başlayın. Name yazan kareye, mouse yardımıyla bir kere klik yapın ve adınızı girin. Hemen alt kısımda **DOUBLE YES** ve **DOUBLE** kısımları **var. DOUBLE YES** bölümünün üstüne klikliğiniz, **DOUBLE NO** olduğunu göreceksiniz. Bunun faydasını, isterseniz oyun içindeyken siz görün ve tavlanın sürprizlere ne kadar açık bir oyun olduğunu görün. **START GAME,** oyunu başlatmanızı sağlıyor. Bilgisayarınız şansa bir zar atıyor ve kendisinin mi yoksa sizin mi başlayacağına karar veriyor. **RESET,** oyunu silip tekrar baştan devam etmesini sağlıyor. Eğer oyunda kötü durumdaysanız, yapabileceğiniz tek şey bu olsa gerek. Her zamanki gibi, bunu yapmadan önce bilgisayarınız önce size danışmayı ihmal etmiyor. **QUIT** bölümü, oyundan tamamen çıkmanızı sağlıyor. **HELP** ise. tavlayı bilmeyip öğrenmek isteyenler için hazırlanmış. Bilgisayarınız sizin attığınız zarı. şayet isterseniz yerinize oynuyor. Tabii bunu çok sıkıştığınızda ve kaçacak yeriniz olmadığında yapabilirsiniz. **TAKEBACK.** yanlış oynadığınızda size büyük bir fayda sağlıyor. Oynadığınız pulu aynen eski yerine getiriyor. **PLAYDICE,** sizin zarınız. Yani zar atma sırası size geldiğinde buradan atmak zorundasınız. Dikkat etmek zorunda olduğunuz bir nokta var. Eğer zar dönerken istediğiniz bir zarı yakalamak istiyorsanız, zarı attıktan hemen sonra ikinci bir defa atmanız yeterli. Biraz hile sayılır ama, olacak o kadar. **READY** rakibinizin zar atma sırasıdır. **REPLAY'de** oynadığınız bir oyunu tekrar seyredebiliyorsunuz. Bu da oyunda yaptığınız ya da göremediğiniz olayları bir daha tekrarladığı için oldukça yararlı. Gelelim aşağıdaki istatistik tablosuna.

DISPLAY: Sizin ve rakibinizin adı yazılıdır. Oyuna başlamadan önce isminizi yazmanız, sizin için iyi olacaktır.

OUTPLAY: Bu bölümde, pulları toplamaya başladığınızda kaç pul topladığınız yazılır.



KICKED: Şayet sizin ya da rakibinizin kırık pulu varsa burada görülecektir.

POINTS: Durumun kaç kaç olduğu kayıtlıdır.

LASTDOUP: Son atış

NEXTMOVE: Atış fazlalığı anlamına gelmektedir.

Aklımızdayken yazalım. Playdice'ın üstüne mouse'un sağ tuşuyla kliklediğimizde, **MISTRUST**'ı göreceksiniz. Bu güvensizlik anlamına geliyor. Bu seçenek, bilgisayarın hiç hoşuna gitmiyor.

BACKGAMMON, gerçekten başarılı bir tavla oyunu. Daha öncekilerle yakından uzaktan hiç bir benzerliği yok. Grafikleri oldukça iyi. Tavlanın üzerindeki ağaç damarlarının bile unutulmayışı, ne kadar titiz bir çalışma olduğunun en güzel kanıtlarından. Bu ayın bence en çok satan oyunlarından olmaya aday bir program. Gerçek tavladan tek farkı, yendiğinizde rakibinizin koltuğunun altına tavlayı sıkıştıramamanız. Hepinize bol şans ...

512 Kbyte/Tek Disket

GRAFİK	% 80
SES	%
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 85

Zara Thrust

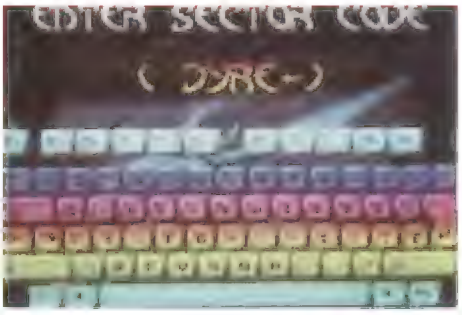
GÖKMEN BAYIN

Öyle oyunlar vardır ki başına oturduğu nuz zaman kalkmanız güç olur. Oyunun zorluğundan şikayetçi olmazsınız Gayet kolaydır. Ne varki ya bir gemiyi ya da bir adamı hareket ettirmek öylesine hassas bir ayar isterki her defasında 'bu son' der siniz ama başta da söylediğim gibi içine düştüğünüz neden yapamıyorum stresi sizi koltuğunuza bağlar. Bu güne kadar böyle oyunları çok sık oynadık. En son örneğini geçtiğimiz aylarda piyasaya sürülen Gro vin Force isimli oyundu Bu oyunda idare etmek zorunda olduğunuz ufacık bir gemi vardı. Hava boşluğunda hareket ettirmek öylesine sabır istiyorduki insan çileden çı-kıyordu. Gemiyi hareket ettirebilmek için sürekli klavyeden ilgili tuşlar yardımıyla enerji vermeniz gerekiyordu. En ufak bir kaymada ya düşman gemilerine takılıyor ya da yandaki duvarlara bindiriyordunuz. Öyle zannediyorumki Avrupada da böyle sabır isteyen oyunlar tutuluyor Nitekim ay nı buna benzer bir oyun IMAGE SOFTWA-RE tarafından çıkarıldı. Oyunu ilk gördü gümde yinemi?' dediğimi hatırlıyorum. Ha-zır Grovin Force den kurtulmuşken bu se-fer **ZARA** THRUSTA karşımıza çıktı. Yalnız bize bu oyunu oynatan; manzaraların ve bomba seslerinin oyunda çok güzel kulla nılmış olmasıydı. Zaten bu özellikler olma-sa sabır göstermeye imkan yoktu

Eğer şansınız varsa sonsuz hakla oyna mayı seçmeye yarayan bölüm oyununu zun başında vardır. Keza oyunu bu şekilde oynamak daha az sabır gerektiriyor. Oyun da siz bir uzay gemisini yöneteceksiniz. Önce birkaç elde mutlaka yere çarpacaksı nız. Ama hemen sonraki oyunlarda bunun-da çözümünü mutlaka bulacaksınız. Yere gizlenmiş ve size ateş etmek için fırsat kol-layan hedefler göreceksiniz. Bunları yok ederken kendinizi öyle ayarlamalısınızki hem bu hedefleri vurabilin hemde düşmek-ten kurtulun. Geminizi 360 derece döndü-rebilme yeteneğine sahipsiniz. Bu özelliğin yardımıyla diplere kadar gizlenmiş hedefle ri rahatlıkla vurabilirsiniz. Bu arada dikkat

etmeniz gereken en önemli şey ekranın üstündeki yakıt dereceniz Yakıtınız azaldı ğında hemen yerdeki yeşil renkli depolar dan yakıt temin edebilirsiniz. Aksı halde düşüyorsunuz. Hem aşırı uçmak hemde gereksiz yere ateş etmek yakıtınızı azaltı-yor Bazı yerlerde hedeflere benzin depo lan öylesine yakın konulmuşki ufak bir ha-tayla her ikisinide vurabiliyorsunuz.

Oyun klavye ile oynanıyor. Size oyun bo-yunca yardım edecek tuşlar ve görevleri:



A: Geminizi istediğiniz kadar sola çevir-menizi sağlar.

S: Aynı işlemi bu sefer sağa doğru ya-par.

SHIFT: Geminizin hareketi için yakıtınızın yanmasını sağlar.

SPACE: Geminizi geçici olarak koruma-ya alır. Sakın bu korumaya güvenipte da-lışlar yapmayın. Aniden kaybolabiliyor. Ay-' nı zamanda SPACE yerde bulunan ve bi-razdan açıklayacağım hedefleri almanıza yarıyor

RETURN: Hedeflere karşı tek tek ateş etmeye yarıyor.

AMIGA: Lazer atışı sayesinde hedefleri uzaktan rahatlıkla vurabiliyorsunuz.

Oyunu bu tuşlar yardımıyla oynayacaksı-nız. Tüm hedeflen yok ettikten sonra, ba-zen bir kulenin tepesinde bazende yerde bulunan bir top göreceksiniz. Bunu SPA-CE yardımıyla almaya çalışın Almayı ba-şardıktan sonra bir bağlayıcı yardımıyla si-zin geminizle birlikte hareket edecektir ve sizi sağa sola doğru sürükleyecektir. Bu ilk şoku atlattıktan sonra geminizi düzeltmeye çalışın ve yukarı doğru çıkın. Biraz yükse-ldiğinizde otomatik olarak bir şeyin sizi yu-karı çektiğini göreceksiniz. Böylece dev bir uzay gemisine çekileceksiniz ve böylece ilk bolüm bitmiş olacak. Ama bunu yapma-dan önce hedeflerinizi vurmayı sakın ihmal etmeyin Çünkü o zaman puanınız az olu-yor ve oyunun hiç bir anlamı kalmıyor.

ZARA THRUSTA uzay oyunlarına getiri-len yeni bir akımın örneklerinden. Eskiden olduğu gibi sadece bir gemiyi yönetmek ve hedefleri vurmak düşüncesi bu tur oyunlar-da artık terkediliyor. Her bölümde grafikle-rin değişmesi ve seslerin başarılı kullanıl-ması oyunun lehine puanlardan. Bunun yanında zamanınızın bitimine yakın duya-cağınız patlamaların sesleride gerçeğe çok yakın yapılmış. Eğer sabrınızı denemek is-tiyorsanız işte size bir fırsat.

512 Kbyte Tek Disket

GRAFİK	% 75
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 50
GENEL	% 60

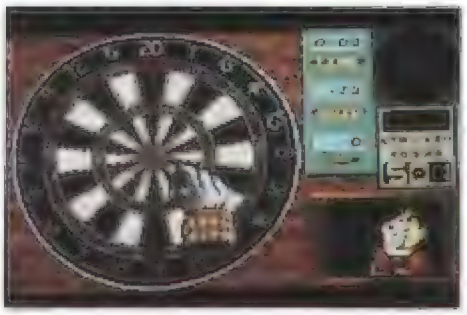
WACKY DARTS

GÖKMEN BAYIN

Büyük bir barda duvara asılmış bir tahtaca ok atmaya ne dersiniz? Hem de rakip olarak karşınızda..ninjalar, komandolar ve barbarlar varsa. Üstüne üstlük bir de bu olaylar barmenden sürekli bir şeyler isteyen seyirciler önündeyse.. Daha ne duruyorsunuz?

Hemen hepimiz çocukluğumuzda ya arkadaşımızda ya da kendi evimizde mutlaka ka DART oynamışızdır Lunaparkların da değişmez oyunu olan DART belli sayıdaki oklarla oynanan çok zevkli bir oyun Gerçekte oynarken oklar biraz tehlike yaratsa bile yine de insan elline aldığı zaman bırakamıyor. Oyun özellikle Amerika daki barlarda belli bahisler Karşılığında oynanıyor Daha çok herkesin kendine oynadığı oyunlarda tahta üstünde belirli sayılarla sınırlanmış bölgelere ok atılıyor. Bu bölgelerden en çok puanı alan haliyle ortaya konan parayı da alıyor. Oyun tahtası daire biçiminde olduğundan isabet ettirilmesi en güç yer ortası oluyor. Bu yüzden de en büyük puanı bu bölgeden almanız mümkün. Oyunun oynanışına göre, bazen 12 bazen de 50 puan alabiliyorsunuz. Oynandığı yere göre bu puanlar değişme gösterebiliyor. Amerikan dizilerinde merkezdeki canı sıkılan polislerin hobisi olan bu oyun, Amiga'da gerçeğine çok yakın biçimde dizayn edilmiş. Daha önce C-64 versiyonu çıkan DART'ın grafikleri bu versiyona nazaran tartışılmaz üstünlükte. Animasyon olayı bu oyunda mükemmele yakın kullanılmış. Oyunu kontrol eden ve size rapor veren spikerin kaş ve göz hareketleri çok güzel yapılmış. Hele siz oku atarken elinizi takip etmesi çok iyi bir düşüncenin ürünü. Doğrusu onu izlemekten birkaç el süremin bittiğini farketmedim. Oldukça komik yüz ifadeleri mevcut.

Oyunu yüklediğinizde önünüze bir menü gelecektir. START GAME oyuna geçmenizi sağlayacaktır. Hemen altında iki seçeneğe dönüşebilen 501 ve RAUND THE CLOCK var. 501 de oyunu oynarken bu sayıdan itibaren isabet ettireceğiniz sayıların değeri kadar puanınız aşağı düşüyor.Oyun sekiz kişiye kadar oynanabiliyor. Kim sıfıra önce ulaşırsa o galip geliyor. Sizin dikkat etmeniz gereken tek şey, elinizi çok iyi ayarlamak Çünkü atış yaptığınız tahta üzerinde sınırlanan bölgelerdeki sayılar her zaman kendi değerlerini vermiyor. JREBLE SINGLE ve DOUBLE denen üç bölüm var Dairenin en üst kısmında ince bir daire daha var. eger okunuzu buraya isabet ettirirseniz aldığınız puan ikiyle çarpılarak işlem görecektir Onun bir altındaki kücük daireye isabet ettirirseniz, o sayı üçe katlanıyor *Zor* anlarda sizi kurtarabilen en güzel seçeneklerden biri bu. Diğer bölümlere isabet ettirdiğinizde SINGLE yazısı çıkacaktır. Ve puanınız isabet ettirdiğiniz noktanın değeri kadar azalacaktır. Bunun yanında eğer işi çözüp tam ortaya isabet ettirebilirseniz, mükemmel puan veriyor. Yeşil renkli kısımda OTHER BULL yazısı çıkar bilgisayarınız size 25 puan ve rir. Tam kırmızıya denk getirebilirseniz, BULL yazılacak ve en büyük puan olan 50 net sayıyı alacaksınız. Kırmızı noktaya isabet ettirmek kolay değil..O yüzden oyun "kolay diye düşünmeyin. İdare ettiğiniz eli yönetmek çok zor. Daha doğrusu biraz sabır gerekiyor. Menünüzün 501 den sonra gelen RAUND THE CLOCK oyunu, 501 den değil de 20*den başlatmanızı sağlıyor. Bu bölüm diğerine göre daha zor. Çünkü her atıştan sonra puan almanız pek mümkün olmuyor. Hemen alt bölümdeki seçenekle oyunu kaç kişi ile oynayacağınızı belirliyorsunuz. TOURNAMENT'de birden fazla kişi ile oynuyorsanız, turnuva yapma imkanınız doğuyor. Bunun alt menüsünde ise uygulama yapabileceğiniz PRACTISE bölümü mevcut. Oyunu oynamadan önce ilk olarak PRACTICE'ten başlamanız sizin yararınıza olacaktır. Çünkü elin kontrolüne alışmanız sizi turnuvalarda ön plana çıkaracaktır. Bilgisayarınız sıranın her size gelişinde, üç ok atma hakkı verir. Aynı şans rakibiniz içinde geçerlidir. Bu şansı çok iyi kullanmalısınız. Ayrıca ekranın sağ üst köşesinde okun isabet ettiği yerin büyütülmüş halini görebilirsiniz.



Bardaki olaylar çok güzel yapılmış. Karşılaşmaları izleyenlerin pizza istemeleri ve bira içenlerin hareketleri oldukça komik. Ayrıca seçtiğiniz rakiplerin kendi özelliklerine göre silah kullanmalarıda bir hayli değişik. Örneğin BARBARIAN balta, KOMANDO bazuka atıyor. Rakiplerinizin yaşlarından tutunda hobilerine kadar tüm özelliklerini ana menüden görebilirsiniz. Özellikle NINJA oldukça iyi bir rakip. Bunun yanında KOMANDO'nun bazukayla tahtayı delmesi çok gerçekçi.

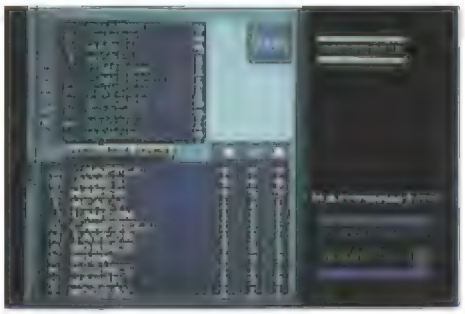
DART oyunu, gerçeğinde olduğu kadar oyununda da ilginç ve güzel bir oyun. Gördüğünüzde siz de beğenecek ve oynamak isteyeceksiniz. Size son bir tavsiyem de, oku atarken hiç acele etmeyin ve 15 saniyelik sürenizi sonuna kadar kullanın.

Hepinize iyi atışlar.

512 Kbyte /Tek Disket

GRAFİK	% 70
SES	% 60
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 70

grafikler fazla detayli olmamasına karşın, kamera sahayı oldukça güzel noktalardan görüntülemiş. Bu ise ovuna oldukça değişik bir hava kazandırmış.

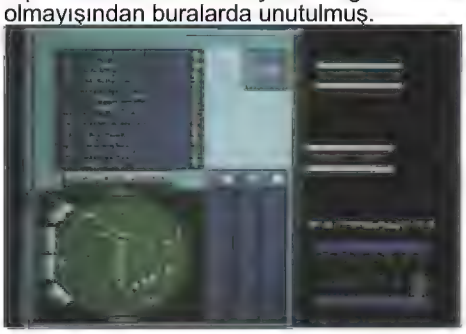


CRICKET

GÖKMEN BAYIN

Herkese merhaba.. Bir aylık bir süreden sonra bu ay oldukça değişik ve değişik olduğu kadar da ilginç bir oyunla tekrar beraberiz. 1800lü yıllarda İngiltere'de oynanmaya başlayan bir oyun bu ayki konumuz. **KRİKET....**

Bu oyun ilk olarak ingilizler tarafından oynanmış ve oldukça da popüler olmuş. Dönemin özellikleri göz önüne alındığında İngilizlerin Yeni Zelenda ve Avustralya ile ilgisini bilmeyeniniz yoktur. Bu oyun özellikle askerler arasında oynandığından kıtalar arası bir geçişle önce Avustralyaya oradan da Yeni Zelanda'ya geçmiş. Aşağı yukarı aynı dönemde çıkmalarına rağmen zamanında futbolunu bile oynandığı yerlerde geri bırakmış. Ancak ne yazık ki böylesine ilginç bir oyun sadece bu üç ülkede yeterince, gelişebilmiş. Özellikle doğduğu yer olan İngiltere'de ilk defa lig düzeyinde oynanır olmuş. Daha sonraları diğer bazı Avrupa ülkeleride denemiş ama ilginin fazla olmayışından buralarda unutulmuş.



İşin gerçeği şu ki Amiga'da spor üzerine yapılan oyunlar bir hayli çoğunlukta. Bunun sebebide bu oyunları yapan firmaların ellerinde oldukça iyi kar kalması. Tüm **NINJA** oyunlarından **KICK OFF'a, SUMMER GAMESden TV SPORTS'a** kadar hepsi aynı düşünceyle hazırlanmış oyunlar. Ne var ki Kriket dünya çapında pek bilinmeyen bir oyun olduğundan, ne derece başarılı olur bunu şimdiden söylemek oldukça güç. Ama piyasaya sürülen, hemen her spor oyununun çok büyük bir ilgiyle karşılaştığı düşünüldüğünde, bu oyununda şansının en az diğerleri kadar olduğu ortaya çıkıyor.

Oyunun grafikleri pek Amiga'ya yakışır düzeyde değil. Saha içindeki oyuncuları hareketleri ve topa vuruş., esnasındaki olaylar daha iyi yapılabilirdi. Özellikle saha içi dizayn oldukça yetersiz. Ancak bunun yanında oyunun efektlerine diyecek yok. Topa vurduğunuzda spikerin vuruşunuza göre yorum yapması doğrusu mükemmel. Bu olay doğrusu, oyunun diğer negatif unsurlarını unutturmaya yetiyor. Oyun hakkındaki kısa bilgilere gelince.

Krikette onbir kişiden oluşan iki takım karşılaşıyor. Karşı takımın oyuncularından biri atıcılık görevini üstlenir ve atışı yapar. Sizin amacınız topa vurmak ve karşı kaleyi yıkmak. Topa vurduğunuzda rakip oyunculardan biri topa doğru koşacaktır. Bu koşan adamın topu yakalamaması gerekiyor. Eğer siz daha çabuk davranırsanız sayıyı alan taraf oluyorsunuz. Oyunun konusu çok kısa olarak böyle.

Oyun yüklenmeye başlayınca ilk olarak size oyuncular hakkında değişiklik yapıp yapmayacağınız soruluyor. Şayet cevabınız evet olursa; kısa bir yüklemeden sonra önünüze bir ekran gelecektir. Sağda hangi takım hakkında değişiklik yapacağınız yazılıdır Ortada bulunan üçlüden ilki isteğinize göre yükleme yapar. İkincisi kaydeder. Üçüncüsü ise oyuncuların hangi mevkilerde oynadıklarını göstermeye yarar. Oyuncuların yerlerini öğrendikten sonra istediğiniz biçimde değişiklik yapabiliyorsunuz. Tabii bu değişiklikleri tamamlamadan oyuna geçmeniz pek mümkün olmuyor. Size tavsiyem ilk önce bilgisayarın dizdiği oyuncularla oynamanız. Çünkü yaptığınız değişiklikleri ters yerlere koyduğunuzda işin içinden çıkılmaz bir durum oluyor.

Load kısmına geldiğinizde hangi takımın kadrosunu görmek istiyorsanız o önünüze gelecektir. Yaptığınız tüm işlemler doğru olarak tamamlandıysa **GO** deyin ve oyuna girin. Oyuna başlarken biraz ürkebilirsiniz. Ama bu ürkekliğiniz oyun başladıktan ve siz adapte olduktan sonra geçecektir. Oyunun hemen başında takım kadrolarınız verilmekte ve hemen sonrasındada oyun başlamakta. Oyunda yapacağınız belli başlı üç şey var. Bunlardan ilki topa vurmadan önce **FİRE** yardımıyla topun hızını ayarlamanız. İkincisi topa vurma gücünüzü ayarlamanız olacaktır. Dikkat etmeniz nokta **FIRE'a** gerektiği kadar basmanız. Aksi halde ya top çok uzaklara gidiyor ya da çok yakına düşüyor. Yapmanız gereken üçüncü olay ise rakip topu attığında mükemmel bir zamanlama yapmanız. Eğer sahayı daha doğrusu hem sahayı, hem de içindeki düzenlemeyi beğenmediyseniz tamamen değiştirme imkanına sahipsiniz. Bunun için **SPACE'e** basmanız yeterli olacaktır. Size tavsiyem üstten ikincide oynamanız. Farkı mı ne..? F mu da oynarken siz göreceksiniz.

Kriket iyi niyetle hazırlanmış bir oyun. Biraz karmaşık gibi görünse .e aynı tür spor oyunlarından bıkanlar için bire bir. Umarım yakın bir gelecekte daha iyi bir versiyonu çıkar. Hepinize mutlu bir ay diliyorum.

1 Mbyte / Tek Disket

GRAFİK	% 65
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 70

GO PLAYER

SEMİH TAŞAL

Merhaba. Piyasada AMIGA için çok sayıda zeka oyunu mevcut: **GO PLAYER'da** bunlardan biri fakat klasik zeka oyunlarından *(tetris, satranç gibi)* farklı bir oyun.

Oyunu yüklediğinizde karşınıza üç seçenek çıkıyor. Bunlar **ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH** seçenekleri. Sizinde tahmin ettiğiniz gibi bunlar ekrana yazılacak yazıların hangi dilde olacağıdır. Seçiminizi yapıp çıkan ekranın sağ alt köşesindeki **O.K** kutusuna klikleyin. Artık rakibinizi gördünüz ve hakkında bilgiler edindiniz. Mouse'un sağ tuşuna bastığınızda **PULL-DOWN** menüler beliriyor. Bu menüler;

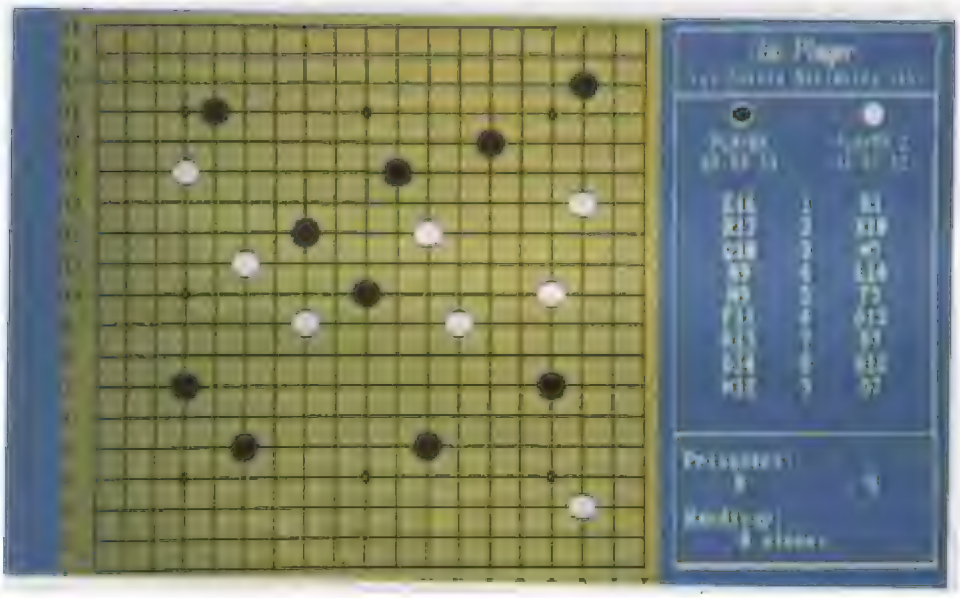
SPECIAL: Oyunu yapan kişileri öğrenmek için

FILE: Save, oynanmış bir oyunu kayıt edebilir; **Load,** tekrar yükleyebilir; **Erase** ile de silebilirsiniz. **End Program** ise oyundan çıkış.

PREFERENCES; Sound, None sesi kapatma, **Beep** sesi açma; **Board coords,** board koordinatları; **Show thinking,** bilgisayara karşı oynarken computer'in yapacağı hamleyi + işareti ile göstermesi;

Show move, bu seçeneği devamlı açık tutmanızı tavsiye ederim. Çünkü board taşlarla dolu iken computer'in yaptığı son hamleyi çok açık bir şekilde görüyorsunuz. Buda sizin daha iyi karar vererek hamlenizi ona göre yapmanızı sağlıyor.

Level of play; oyunun zorluğunu ayarlama. *(0-100 arası)*. Level'ı 0-10 arası bir rakama ayarlarsanız computer fazla zaman kaybetmeden hamlesini yapıyor. Zira level'i 99 yaptığınızda computer'in hamlesini yapması epey zaman alıyor. Ama kızmayın!. Sizin olduğu kadar onunda düşünmeye hakkı var!... Player's name, oyuncuların isimlerini bu seçenek seçildiğinde çıkan yere girmeniz gerekiyor Board; oyun board mm ebatlarını, handikap taş adedini



PLAY: Pass, sıra size geldiğinde oynamama; **Hint,** sıkışık durumlarda yardım isteme; **Swap sides,** rakibinizle taşları değişme; **Self play,** oyunu bilgisayara bırakma; **Supervizor,** oyunu iki kişi ile oynama.

ACTION: Show last move, en son yapılan hamleyi gösterme; **Step backwards,** yapılan hamleyi geri alma; **Step forwards,** geri alınan hamleye dönmek: **Goto 1st move,** ilk hamleye gen dönmek: **Goto last move,** son hamleye gitmek.

GAME; New game, yeni oyuna başlama; **Enter setup,** taşları bozarak veya bozmadan oyuna yeniden başlama: **Pause,** oyunu durdurma, **Resume;** başlatma.

bu menüde belirliyorsunuz. Handikap adedi sizin aldığınız veya rakibinize verdiğiniz avans taşlarının sayısıdır Üç board ve dokuz handikap çeşitinden birer tanesini seçmelisiniz. Handikap sayısını seçmeyebilirsiniz. Seçtiğiniz handikap türü board'ta bulunan dokuz siyah noktalara otomatik olarak yerleştirilecektir. Ben sadece bu oyunu benden daha az bilenlerle oynayınca handikap veriyorum. Benden daha iyi bilen kişilerle oynayınca ise tam tersini yapıyorum.

Sizde her zaman için centilmence davranın, önemli olanda budur. Her neyse biz konumuza dönelim.

Save prefs; İşte size kolaylık sağlayacak menülerden biri daha. **PREFERANS** menüsündeki en son ayarlamaları kayıt ederseniz her oyun oynayışınızda ayarlama yapmanız gerekmez. Bu arada bazı ayarları sağ Amiga ve ilgili harf tuşuna aynı anda basarakta yapabilirsiniz.

Ekranın sağında taşlarınızın renkleri, onun hemen altında oyuncuların isimleri, her oyuncunun oyun sırasında ne kadar zaman düşündüğü, rakiplerin yapmış oldukları en son sekiz hamleyi, hapis ettikleri taş sayısı ve en son olarakta handikap taş adediyle ilgili bilgiler yer almakta.

Oyunun oynanması çok basit fakat düşündürücü. Azda olsa satranç'a benziyor. Ama satrançdaki gibi değişik taşlarınız yok. Taşlarınızın hepsi aynı. Boarda yerleştidiğiniz taşı birdaha hareket ettiremiyorsunuz. Amaç rakip taşlarının etrafını kendi taşlarınızla sarıp hapis etmek ve oyunu en fazla taşla bitirmek. Hapis ettiğiniz bütün rakip taşlar boarddan siliniyor. Böylece kendi taşlarınız için yer açmış oluyorsunuz. Bu yerlere rakibiniz kendi taşını tekrar koyamıyor. Size tavsiyem düşünmeden oynamayın. Sıkıştığınızda pas geçin veya bilgisayara devredin fakat sakın vazgeçmeyin. Azmin elinden hiçbirşey kaçamaz.

Hepinize iyi avlar....

GRAFİK	% 70
SES	% 55
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 70

A-10 TANK KILLER

GÜÇLÜ YURDUNOL

Bu sayımızda, sizlere alışılagelmiş simu lasyonlarından daha değişik bir mantıkla hazırlanmış olan **"A 10 TANK KİLLER"** ı tanıtacağım. Bu yeni simulasyonun diğerlerinden farkı, takım çalışmasının operasyonlarda ön planda olması Böylece görev sırasında kimi zaman size M 48 tankları, kimi zaman bir **UH** 60 ***"Black hawk"*** veya başka A 10'lar ile işbirliği yapabileceksiniz. Ayrıca uçuş esnasında silah arkadaşlarınızdan ve üssünüzden alacağınız radyo mesajları oyunu bir kat daha orijinal hale getirmiş. Bu yönü ile **A 10. Fighter Bomber, F 19. F 29** gibi oyunlara kurgu yönünden olan üstünlüğü oyuna ayrı bir hava vermekte.

Oyunumuzu yükleyip biraz uzunca bir süre bekledikten sonra, önümüze oyun boyunca karşılaşacağımız etkileyici digitize ekranlardan biri ile beraber bir menü çıkacak. Şimdi bu menüyü inceleyelim:

FLY ONE MISSION: Sadece bir görevliğine uçmak için kullanacağınız seçenek. Zorluk derecesini sadece bu seçenekteki görevlerde kullanabilirsiniz, zaten buradaki görevler, daha sonra anlatacağım **"CAMPAIGN"** görevleri ile tamamen aynı. Bu durum, oyunun diğer simulasyonlar karşısında şansını azaltıyorsada aslında görevleri tam anlamı ile bitirmeniz oldukça zamanınızı alacak. Görevleri daha sonra içerikleri ile anlatacağım.

START CAMPAIGN: Gerçek göreve başlamak için bu seçeneği kullanacağız. Ancak **"FLY ONE MISSION"** seçeneği için isim girmenize gerek yoktur.

CONTINUE CAMPAIGN: Yarım kalan **"CAMPAIGNS"** için bu seçeneği kullanacaksınız. Böylece diskinizi daha ileride çalıştırdığınızda görev listesine kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

BEST CAMPAIGNS: En iyi görev skor lan.

VEHICLE PREVIEV: Oyun boyunca, sizin yanınızda olacak veya karşınızda düşman olacak tüm araçların görüntüleridir.

QUIT FOR NOW: Programdan çıkmak için.

Bu menüden sonra çıkacak menüde. görevinizi ve oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Şimdi bu menüye bir göz atalım:

GÖREVLER:

Training: Bu ilk görevde navigasyon bilginiz ölçülecek ve radyo mesajları ile çeşitli hedeflere yönlendirilecek, silah sistemlerinizi kullanmayı öğreneceksiniz.

The City: Düşmanın bir ani saldırısı an meselesi. Bu durumda ilk saldırıyı yapmaktan başka bir seçeneğimiz bulunmamakta. Bu nedenle N-9 sektöründeki **Attrium** ile **Command Postu** yoketmeli, daha sonra ise 2. hedef olarak G-4 teki hava üssünü yoketmelisiniz.

Bridge Busting: Başlıca göreviniz **ALPHA** ve **BRAVO** köprülerini yokedip **Supply** *(Malzeme)* konvoyuna hava desteği vermek.

Mother Hen: Başlıca göreviniz. **SAM** füzelerini yoketme ve bölgedeki stratejik bölgeleri tutma emri almış olan müttefik tanklarını, onları yok etmeye hazırlanan tank destroyerinden *(BROM 3'ler ve T-80'lerden)* kurtardıktan sonra düşman malzeme deposuna saldırı düzenlemek. Bu görev sırasında, isterseniz müttefik tankların düşman hava savunma hattında bir koridor açmasını bekleyebilir, isterseniz hava koridorunu siz açarak zaman kazanabilirsiniz. Dikkat edin! Düşman üssü'nün yakınlarında iki **SAM** bataryası daha var.

Wing Man: Bu görevde, sizden başka iki A-10 ile filo halinde uçacak ve onlara kanat savunması vereceksiniz. Bu iki uçağın görevleri bölgede bulunan düşman üssünü ve malzeme deposunu yoketmek. Sizede onlar

yolunuzun üzerinde çıkabilecek SAM'lardan korumak ve telsizden gelecek mesajları uygulamak kalıyor.

Tank Killer: Düşman zor bir durumda ve tüm zırhlı birlikleri güneye doğru üssümüzün olduğu bölgeden geçerek kaçıyorlar. Göreviniz başta üssünüzü korumak ve o)abildiğimce zırhlı araç yoketmek.

Sam Slam: Bu günler. Savaşın son günleri olabilir. Tabi sizin sayenizde. İlk olarak kuzeyinizde bulunan ve dinleme istasyonunuzla aranızdaki teması engelleyen MIG-24'leri temizleyip, üssünüzün çevresindeki müttefik **SAM** füzelerine doğru ilerleyen tankları yokedin ve bunu başardıktan sonra avantajlı duruma geçmek için, eğer durumunuz uygunsa başka hedeflere yönelin. Eğer başarırsanız son görevide bitirmiş olacaksınız.

THREAT LEVEL(fe/7cf/f *düzeyi):*
Mild: Hafif tehdit.
Moderate: Orta derecede direniş.
Aggresive: Düşmanın yoğun ateş gücüne sahip olması.

AMMUNITION: Uçağınızın silah durumunu sınırsız hale veya normal durumda bırakmak için bu seçeneği kullanabilirsiniz.
LIMITED normal, **UNLIMITED,** sınırsız silah yükü için seçilir.

DAMAGE: NORMAL A 10" Seçeneği ile uçak her türlü hasara açık halde uçmakta. **"INVINCIBLE A 10"** Seçeneği ise uçağınızı görev boyunca her türlü hasarlardan korur. Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra komutanınızı gösteren digitize görüntüler çıkacak ve bunlarla beraber seçtiğiniz görevle ilgili yukarıda açıkladığım emirleri göreceksiniz. Bunlardan sonra sizi silah seçimi bekliyor. Bu silahlar:

LGB: Laser güdümlü, bina ve diğer askeri yapılara karşı kullanılan tahrip gücü yüksek bir bomba.

ROCKEYE: Laser güdümlü zırhlı araçlara karşı kullanılan hedefin üzerine havada saçılarak inen ve geniş bir etki alanı olan bir bomba türü.

DURANDAL: Havaalanları için kullanılır. Fırlatıldıktan sonra paraşütü yardımı ile pistin tam üzerinde durup, pistin beton zeminine kendi jet motorunu ateşleyerek gömülen ve yüksek bir güçle patlayarak pistte bir krater oluşturan silahtır.

SIDEWINDER: Tüm hava hedeflerine karşı etkilidir.

AVENGER: A-10'un özel silahı. Bu yedi namlulu 30mmük top, **A-10'a** yüksek bir ateş gücü vermiştir.

Görevinize göre seçeceğiniz en iyi silah yükünü "GO" seçeneği ile seçerek kockpit'e girmiş oluruz.

MAVERICK: Daha önce pekçok simulasyondan tanıdığımız bu klasik silah, **A-10** görevlerinde tank, **SAM** füzelerine ve Düşman kamyonlarına karşı kullanılır.

UÇUŞ SIRASINDA KULLANACAĞINIZ TUŞLAR:

Tden 9 a Kadar: Hız
+ ve -: Silah seçimi
ENTER: Silah ateşleme
P: Oyun kontrol panosu
D: Mesaj ekranı
S: Silah ve hasar durumu
Q: Üsse dönüş seçeneği
F: Flare
C: Chaff
E:ECM
M: Harita
F1: Kokpit
F2: Sol görüntü
F3: Sağ görüntü
F4: Önden görüntü
F5: Sol taraf görüntüsü
F6: Sağ taraf görüntüsü
F7: Arka kısım görüntüsü
F8: Hedefe saldırı ekranı
F9 ve **F10:** Hedef birleşme görüntüsü

Bu simulasyonda, diğerlerinin aksine kalkış ve inişler hiç karışık değil. Yapacağınız tek şey hızı maksimuma getirip, gerekli hıza ulaştığınızda joystiği çekmek. Fakat bundan önce "P" tuşunu kullanarak dış görüntü ile kokpit ayrıntılarını maksimum'a getirin Böylece oyun çok daha zevkli hale gelecek. Hedefinize yönelmek için ilk olarak haritayı seçin. Haritada göreceğiniz kırmızı şekiller düşmana ait üs, hava ve kara birliklerini gösterir. Bu ekranda ayrıca uçaksavar füze bataryalarını ve etki alanlarını göreceksiniz. Açık renkli her birim müttefik ordumuza aittir. Yukarı-Aşağı ok ikonları ile doğru hedefi seçin. Böylece seçmiş olduğunuz hedefe sizi götürecek rota, pusula kısmında göreceğiniz işaret yönündedir. Ayrıca uçuş boyunca alacağınız hiçbir radyo mesajını kaçırmayın! bu mesajlar altınızda, düşman ile başı belaya girmiş bazı dost tank birliklerinden, malzeme araçlarından veya sizinle takım çalışması yapan diğer **A-1** Olardan olabilir. Hedefe yaklaştıktan sonra yavaşlayın. Hedef otomatik olarak sisteme kilitlenecektir. Bundan sonra hedefe uygun silahı seçtiğinizde, bu silah isminin yanında **"LOCKED"** mesajını görebilirsiniz. Füze kullanıyorsanız uzaklıktık önemli değildir. Ancak güdümlü bomba saldırılarında bombayı hedefe fazla uzakta bırakmamalısınız. Eğer bir füze saldırısı ile karşılaşırsanız chaff ve flares'leri kullanacaksınız. Alarm ışığının radar konsolu üzerinde yanyana duran iki ikaz lambasının hangi taraftakinin yandığı, sizin füzenin cinsini belirlemenizi sağlayacaktır, ikaz ışığı sağ tarafta ise gelen füze bir radar güdümlü füzedir. Bu tip bir füzeye karşı **Chaff** kullanmalısınız. Eğer ışık solda ise bir İR (*/-sı güdümlü*) füze sizi izliyor anlamına gelir. Bu durumdaysa **Flares** kullanarak hedefi saptırabilirsiniz, fakat bu genellikle yeterli olmayacak. Füze şaşırtıcınızı bıraktıktan sonra yapacağınız sert bir manevra kurtulmanızı garantileyecek. Siz en iyisi olası düşman radarlarına yakalanmamak için 700 feet'in altında uçun. Görevinizi bitirdiyseniz ister oyundan otomatik olarak "Q" tuşu ile ayrılır veya isterseniz cephaneniz bitinceye kadar harcayıp üsse kendiniz inersiniz. Özellikle kalkış ve inişlerin diğer simulasyonlara göre kolaylığı, Amiga'sında 512K ek rama sahip, ilk kez simulasyon oynayacak olanlar için oldukça cazip sayılır. Ama yinede şunu söyleyebilirim ki **A-10 TANK KILLER'ın,** gördüğüm en etkili hedefe saldırı ekranlarına sahip olması, iniş ve kalkış ekranları ile tamamen ters orantılı. Şüphesiz olumlu yanları, olumsuz yanlarını oldukça gölgede bırakan bu simulasyon, yer yer digitize görüntülerle de daha çekici bir duruma getirilmiş. 1MB hafızası olan simulasyonculara belki yeni kuşak bir simulasyon tipinin ilk örneği olan **A-10 TANK KİLLER** ı kesinlikle tavsiye ederim.

DYNAMICS
1 Mbyte / Çift Disket

GRAFİK	% 95
EFEKT	% 90
ZORLUK	% 95
GENEL	% 95

SWIV

TUNÇ DİNDAŞ

Yeah! Niye böyle başlıyor diye düşünmeyin, okumaya devam edin. Deli shoot'em up'çılardan olduğumu herkes bilir. Bu ay da, bir çok shoot'em up ülkemize geldi. Bunların bazıları kötü, ama uzun süreden beri shoot'em up bulamayanlar için güzel sayılır. Neyse geçen senelerde hemen her Amiga'cıda bulunan **SILK WORM** u herkes hatırlar. Zamanın en çok satan oyunu olan **SILK WORM,** değişik bir akımın başlangıcı olmuştu. Crack grubu olan **RANDOM ACCESS,** bu işlerden elini çekerek yazılım firması olmuştu. Yaptıkları ilk oyun, **SİLK WORM** oldu. Oyunlarında coin-up *(arcade machines)* kalitesini yakalamaya çalışıyorlardı. Bunu ilk kez **NINJA WARRIORS** oyununda yaptılar. Oyun esnasında durmadan yükleme yapan **UNIQUE DYNAMIC LOADER SYSTEM'in** öncüsü oldular. Bu sistem sayesinde, oyunun oynanabilirliğini hiç aksatmadan sürdürebiliyorlardı. Gayet basit çalışan bir mantığa sahip olan sistem, bu oyunda da kullanılmış. Oyunun başına oturunca, hiç kalkmadan sonuna kadar oynamalısınız. Tabii ki dayanabildiğiniz kadar.

Bilmeyenler için, bir hatırlatma yapmalıyım, ilk **SILK WORM,** sağa doğru ilerleyerek karşınıza çıkan düşmanların yok edildiği bir shot'em right'tı. Bu oyunda ise, yukarı doğru ilerleyerek düşmanları yok ediyoruz. Oyunda birincisindeki gibi ister bir helikopter, isterseniz de jiple savaşabiliyorsunuz. Jipin hareket kabiliyeti helikopterden daha az. Oyun açılışına yine bir resimden başka bir demo konulmamış. Tüm disket, oyun dataları için kullanılmış.

Neyse, artık oyunumuza geçelim. Birincisinde görevlerini başarıyla yerine getiren takım, dinlenmeye çekilmişti. Herşey gayet sakin bir biçimde devam ediyordu. Ve birden alarm zilleri çalmaya başladı!

"Bilgisayar yardım silah sistemleri ve komünikasyon donanımı hazır. Sistem kontrol edildi! Neslimizin en iyi hücum ekibi savaş için hazır. İki ayrı taşıt ile tahrip edici, öldürücü güç. Bir takımda beraber savaşıyorlar. İşte, ***SWIV"***

Gezegenlerine saldıran düşman güce karşı, amansız bir savaşa başlatılmıştı. Gezegendeki üslerini yok etmek için, galaksideki en iyi savaş ekibi çağrıldı. **SWIV,** bu görev için özel olarak getirtilmişti. Bizim de amacımız, ilerlediğimiz tüm alanlarda düşman güçlerini ve en sonunda da üslerini yok etmek. Büyük ve güçlü bir savunma sistemine sahip düşman güçlerini yok etmek hiç de kolay değil. Haydi bakalım saldırıya!

Ateş tuşuna basarak helikopterle oyuna başlayabiliriz. Eğer **'SHIFT'** tuşuna basarsanız, oyuna jiple başlarsınız. Kontrolleri değiştirmek için, oyuna başlamadan **'HELP'** tuşuna basarak jipi joystick'le de oynayabilir hale getirebilirsiniz.

Oyuna başlar başlamaz mükemmel grafiklerle karşılaşıyoruz. Tabii ki oldukça güçlü bir düşman saldırısını gözardı edemeyiz. Yerden çıkan toplara dikkat edin. Bu toplar özellikle jipin düşmanı. Bir de, yerde bulunan ve devamlı dönen mayın benzeri şekiller var. Yerdeki şekilleri vurunca bir küre çıkıyor. Bu küreleri vurursanız, **'SMART;** yani ekrandaki tüm düşmanlar yok olur. Ama küreyi vurmayıp ona dokunursak, geçici bir kalkana sahip oluruz. Bu kalkan sayesinde düşman mermileri bizi etkilemez. Bazı yerlerde beş geminin birleşmesinden oluşan dev bir gemi ile karşılaşıyoruz. Bu gemiyi yok etmek için, gövdesinden vurmak gerek. Gemi yok edildiği zaman, ekrana üzerlerinde dolar simgelerinin olduğu kareler çıkıyor. Bu kareleri vurursanız, atış gücünüzü çoğaltabilen kareler haline dönüşür. Eğer hep aynı kareleri alırsanız, atış gücünüz çoğalır. Birkaç kere vurulan gemileri bir kerede yok edebilirsiniz. Jiple oynarken, zemin bazen denize dönüşüyor. İşte o zaman jipimiz bir bot haline geliyor. Savaşa botumuzla devam ediyoruz. Karaya geldiğimizde, bot tekrar jip haline geliyor.

Oyunun oynanabilirliği çok iyi. Düşmanlar da çok iyi tasarlanmış. Özellikle oyunun hiç durmaması mükemmel bir fikir. Oyunun bitiş sahnesini mukakkak görün.

Oyun bu senenin shoot'em up'ı olmaya aday. Hatta bazı dergiler kararlarını vermiş bile. Ama **BITMAP BROTHERS** ya da **CELAL KANDEMİROĞLU** ndan bir sürpriz oyun çıkmazsa! Oyun, açıklandığı her dergiden **MEGA HIT'** alıyor.

Oyun oldukça zor. Trainer'sız bitirmek neredeyse imkansız. Oyunun normal versiyonunu bitirmek için saçlarımı yolarken, HASAN bana telefon açıp oyunun trainer versiyonun kendisinde olduğunu söyledi. Bu şekilde oyunu bitirebildim. SWIV'in trainer versiyonu için HASAN BEYDAGI'na teşekkür ederim.

Mükemmel grafik ve seslere sahip bu oyunu kaçırmayın. Eğer oyunun birincisini görmediyseniz onu da gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Shot'em up oyunlarından hoşlananlar için kaçırılmayacak **MEGA** bir oyun. Daha ne duruyorsunuz?

RANDOM ACCESS - STORM
512Kbyte/TEK DİSKET

GRAFİK	%95
SES / EFFEKT	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

HARPOON

Tarkan Barlas

Harpoon hernekadar artık eskimiş bir senaryo üzerinden oynanıyorsa da, oldukça ilginç bir strateji oyunu. Aslında **Harpoon** daha sonra data disketleri hazırlanacak olan çok kapsamlı bir oyunun ilk versiyonu. İki disketlik olan Harpoon un içinde, sadece ilk senaryo olan kuzey denizi bulunmakta. Bu senaryonun içinde de 10dan fazla alt senaryo mevcut. Oyun ana tema olarak 3. Dünya. Savaşını içeriyor. Ruslar ani bir saldırı ile İzlanda ve İngiltereye saldırıyor. Ruslar'ın çok güçlü bir kuzey filosu bulunmakta. Hava gücünde ise, Natonun oariz bir üstünlüğü var. Güç dengesi bu halde iken, siz seçtiğiniz pakta göre karşı tarafı bertaraf etmek zorundasınız. Oyun yüklendiğinde çeşitli seçeneklerle, senaryoyu zorlaştırıyorsunuz. Yukarıdaki menüde bulunan seçeneklerle de hamlelerinizi yapıyorsunuz.

FİLE

New: Yeni oyuna geçme
Load: Kaydettiğiniz oyunu oynama
Save: Oyunu boş bir diskete kaydetme
About: Oyunu yapanlar hakkında bilgi
Pause: Oyunu durdurma
Status: Sizin ve bilgisayarın durumu
Quit: Oyundan çıkma

ORDERS

Attack: Seçtiğiniz bir birim ile düşman birime saldırma
Set altetute&speed: Uçakların hız ve irtifalarını belirleme. Alçaktan uçan uçaklar düşebilir, hızlı gidenlerin de yakıtları çabuk bitebilir.
Enter group course: Seçtiğiniz birimlerin rotalarını tayin etme.

Formation editor: Hava alanlarındaki uçakların formasyonu.
Ready aircraft: Hava alanlarındaki uçaklara yakıt ve cephane ikmali yapıp yeniden sorti durumuna getirme.
Launch aircraft: Hava alanından uçak kaldırma.
Join group: Filoya yeni gemi ekleme.
Splint group: Filodan gemi ayırma.

SETTINGS

Time compression: Oyunun zamanını ilerletme.
Set range circles: Radar, sonar, roket menzili gibi faktörlerin menzillerini haritada görme.
Game icons: Oyundaki çeşitli ikonların tanımları.

REPORT

Show order: Oyunun amacı.
Order of battle: Oyundaki birimlerin hedef ve amaçları
Platform display: Gemi. uçak ve deni zaltılar hakkında ayrıntılı bilgi alma. Burada:

1-Exit: Buradan çıkma
2-Dispaly: Birimler hakkında ayrıntılı bilgi
A-Exit: Buradan çıkma
B-Sensors: Birimin radar veya sonar menzili
C-Weapons: Birimin kullandığı silahlar. Burada siz yapacağınız saldırıya göre silah seçebiliyorsunuz.
3-Show all classes: Bütün birimlerin tam listesi
Weather report: Hava raporu.
Ekranın yukarısında kullanacağınız menüler bunlardan ibarettir. Bunun dışında ekran üzerinde kullanacağınız bazı ikonlar vardır.
Oklar: Haritada ilerleme
1, 2, 3, **vs:** Zoom ve unzoom

Full report: Seçilen birim hakkında ayrıntılıbilgi.
Display: Yukarıda açıklanan display seçeneği.
Özet olarak **Harpoon,** basit fakat oldukça zevkli bir strateji oyunu. Strateji meraklıları rahatlıkla alabilirler.

PHREE - SIXTY
1 Mbyte / Çift Disket

GRAFİK	% 65
SES-EFEKT	% --
ZORLUK	% 35
GENEL	% 80

- - B R A T - -

Amiga'nın tanınmış software firmalarından **Image Works,** bu kez de Brat adlı güzel bir oyunla karşımıza çıkıyor.

Brat, annesinin evde tek başına bıraktığı bir ufaklığın, yalnızken yaptığı haylazlıklar ve başından geçenler üzerine kurulmuş bir oyun.

Oyun çok güzel bir demo ile başlıyor. Burada Brat'ın annesinin gidişi ve Brat'ın hemen yaramazlıklarına başlaması çok güzel bir biçimde canlandırılmış.

Daha .sonra ise Brat'ın kontrolünü biz alıyoruz ve onu önüne çıkacak tehlikelerden korumaya ve ilerledikçe zorlaşıp, karmaşık hale gelen bölümleri bitirmeye çalışıyoruz.

İlk bölüm Toytown...

Oyun başlayınca Brat ekranın tepesinden aşağı doğru yürümeye başlıyor. Burada yapmamız gereken Brat'ı yoldan aşağıya düşürmemek ve etraftaki oyuncakları ve diğer yararlı eşyaları toplamasını sağlamak.

Brat ı yönlendirmek için geçeceği yolun üzerine onun istediğimiz yöne gitmesini sağlayacak oklar koyuyoruz. Bu okları ekranın sağından mouse yardımı ile seçebiliriz. Bu oklardan başka. Brat'ın durmasını sağlayan Stop işaretini ya da ekranın kaymasını durduran üçgeni de ekranın sağında okların üstünde bulabiliriz. Bunlardan başka Brat'ın U dönüşü yapmasını sağlayan bir işaret daha var fakat bunu oyun başlangıcında yapamıyoruz.

Bunlardan başka Brat'ın etraftan topladığı mücevherler parasının artmasına sebep olurken, topladığı dinamit *(Taşlan patlatmada kullanabilirsiniz),* tuğla *(Köprü yapımında kullanabilirsiniz)* ve ağırlık *(Stage 1 de kutudan çıkan oyuncağın üstüne koyarak onu etkisiz yapabilirsiniz)* gibi eşyalarda oyun esnasında önüne çıkan engelleri aşmasına yardımcı oluyorlar.

Bunlardan başka Brat'a zarar vermeye çalışan arabalar *(bunları büyüteçle durdurabilirsiniz)* ve etrafta dolaşan askerler var. Tabii bunların hepsi ilk bölüm de. daha sonraki bölümler de en az ilki kadar zevkli ve yine en az onun kadar zer.

Brat her yönüyle çok güzel, ilginç animasyonlarla desteklenmiş ve her zaman büyük bir zevkle oynayabileceğiniz bir oyun.

BEAR YOGİ

Amiga'da genellikle belli bir yaşın üstündekilere hitap eden oyunlar piyasaya sürülüyor. Bunlar ya savaş oyunları, ya zeka ya da spor karşılaşmaları türünde. Yani çoğunu oynamak belli bir yetenek ister. Çok az sayıdaki oyunlar küçük yaştaki bilgisayarcılara hitap eder. Bunlar yazılırken de genelikle çizgi film kahramanları kullanılır; zira bu küçüklerin oyunları sevmesine, böylece oyunların satışına yarar.

Genelde **WALT DISNEY PRODUCTION** bu tur oyunların hazırlanmasında başı çeker. Kahramanları ya Donald Duck olur ya da bizde bilinen adıyla Var Yemez Amca. Bugün bahsedeceğimiz oyunun kahramanı, bilinenlerden biraz farklı. Daha önceki oyunlara da konu olan ve adını hepimizin çok iyi bıldıgı sevimli bir kahraman: **BEAR YOGİ** ya da bizde bilmen adıyla **AYI YOGİ...**

HI TEC firması bu oyunu hazırlarken, oyunun kahramanı olarak bu sevimli ayıyı kullanmış. Oyunun tamamı ormanda geçiyor. Orman deyince hemen aklınıza ağaçlar ya da karanlık yerler gelmesin. Daha çok bir piknik yeri tasvir edilmiş. Oyunun grafikleri son derece başarılı. Pastel renklerle donatılmış parkta dolaşan çeşitli yaratıklar ve yiyecekler çok iyi hazırlanmış. Oyun başlarken, haber spikeri size kısa bir haber geçiyor. Daha sonra oyuna başlıyorsunuz. Oyun süresince ayınızın karnını sürekli doyurmanız gerekiyor. Zaten Ayı Yogi'nin seçilmesindeki en büyük rol de. bu özelliğinden kaynaklanıyor olsa gerek. Piknik sepetlerindeki yiyecekleri yedikten sonra, aşağıdaki enerji çizginiz artacaktır. Bunun yanı sıra karşınıza çıkan ampul, muz ve çaydanlıktan kaçmaya çalışın. Aksi halde gücünüz tükeniyor. Kurtulmak için, onlara ateş etmelisiniz. Bu. size büyük bir avantaj sağlayacaktır. Sol taraftaki ağacın içinden geçtiğinizde, bir tünelden başka bir ekrana geçiyorsunuz. Sizin ana amacınız anahtarları toplamak ve kapılardan içeri girmek. Oyun hakkında daha fazla ipucu vermek istemiyorum. Gerisi size kalmış. Eğer ufak kardeşiniz sürekli kendisinin de oynayabileceği bir oyun istiyorsa, bu fırsat kolay kolay ele geçmeyebilir. Hepinize bol şans....

NINE LIVES

Geçen hafta arkadaşımın bir kedi yöneterek oynadığı oyunu görünce aklıma gelen ilk olay küçükken kedimi, kendi yaptığım paraşütle oturduğumuz binanın beşinci katından aşağı atmam oldu. Her nekadar fiziksel bir zarar gelmediyse de hayvan biraz garipleşti. Onun için bu deneyi kedinizde denememenizi tavsiye ediyorum. Neyse, biz oyunumuzu açıklamaya başlayalım.

Oyundaki amacınız altı tane kediyi kurtarmak. Oyunu oynarken ekranın solundaki kedi sembolünün kuyruğunun uzunluğu kalan enerjinizi göstermekte. Enerjiniz karşınıza çıkan hayvanlara temas ettiğiniz zaman yavaş yavaş azalıyor. Enerjiniz bittiğinde ise ölüyorsunuz. Hayvanların bu etkisini ateşe basarak atıp geri çektiyiniz yün yumağı ile geçici bir süre için durdurabilirsiniz. Ekranın sağındaki kedinin kuyruğu ise sıçrama şiddetinizi gösteriyor. Joystick'i aşağı çekerek sıçrama şiddetinizi arttırırken Joystick'i bıraktığınız zaman o şiddetle sıçrıyorsunuz.

Oyunu oynarken dikkat etmeniz gereken şeylerin en önemlileri ise aniden yerden çıkan demir çubuklar ve üzerinden geçerken kaybolan köprüler. Ayrıca suyun içindeyken oksijeniniz bitmeden suyun üstüne çıkmayı unutmayın. Diğer bölümlere geçerken aradaki kapıyı açabilmek için oynadığınız bölümdeki anahtarı bulup almanız gerekli. Anahtarı almak için, anahtarın üzerine gelmeniz yeterli. Bazı yerlerde belirli süreler için çıkıp kaybolan zeminler sayesinde ilk bakışta ulaşamayacağınızı sandığınız yerlere sıçrayabiliyorsunuz. Özellikle alabileceğiniz nesnelerle bazı kolaylık ve avantajlara sahip oluyorsunuz.

Ayrıca oyunun içinde çok yüksekten düşerken önce durup bize üzerinde **GOODBYE** yazan bir tabela göstermesi gibi, güzel animasyonlarla canlandırılmış çok şeker espiriler var. Her ölüşünüzde cennete gitmenize rağmen, her game-over oluşunuzda bulutların içinden çıkan bir el sizi cehenneme yolluyor, onun için sakın game-over olmayın

FUTURE COMBAT

Eğer siz de C-64'ten Amiga'ya geçtiyseniz, 64'ün süper oyunlarından 1942yi mutlaka oynamışsınızdır 64'ü kullanırken bu oyun için monütörün karşısında saatlerimi geçirmiştim. Oyunu bitirebilmek için elimden geleni yapmış ancak başarılı olamamıştım. Sadece evde olsa neyse, gittiğim her oyun salonunda mutlaka bu oyunu bulur, onu oynardım. Daha sonra Amiga'yla uğraşmaya başlayınca, bu oyunun bir benzerini bulamadım. Gerçi 1942 isimli bir oyun vardı ama, uzaktan yakından bir benzerliği yoktu. Birkaç ay sonra elime **ZARGON** diye bir oyun geçti. Bu oyun biraz 1942'ye benziyordu. Ancak bazı kusurları vardı. Ve nihayet **FUTURE COMBAT** elimize geçti. Oyunun ilk başında konunun savaşla ilgili olduğunu hemen tahmin ettik. Oyuna girince bu tahminimde ne kadar haklı olduğumu anladım. Gerçi oyunun grafik ya da efekt üstünlüğünden pek söz edemiyoruz. Ancak oyunun konusunun 1942yi andırmasından dolayı olsa gerek, bir hayli dikkatimi çekti. Sadece savaş uçaklarıyla savaşmak değil, bunun yanında fantazi olarak oyuna eklenen yaratıklarla da uğraşmak oldukça zevkli. Amacınız yukarıdan ve aşağıdan gelen düşmanları yok etmek. Bunu yaparken zemine dağıtılmış olan ve sizin ateş gücünüzü arttırmaya yarayan cisimleri toplamayı ihmal etmeyin. Çünkü bunları topladığınızda uçağınızın hem altından, hem de üstünden ateş edebiliyorsunuz. Bu da size aşağıdan gelen düşmanları aynı anda yukardakilerle birlikte vurmanızı sağlıyor.

Karşıdan gelen rakiplerin birbirlerine göre simetrik hareket etmeleri sizi zor durumlara sokabilir. Oyunu ilk oynayışınızda bu size biraz zor gelebilir. Ancak zamanla alışacaksınız. Belli bir düşman sayısını yok ettikten sonra bölüm atlayacaksınız. Her bölümde size saldıran düşman sayısı artış gösterecektir. Şunu da hemen hatırlatalım.. Çok sıkıştığınızda *(hakkınız varsa),* SPACE tuşuyla tüm düşmanlarınızı yok edebilirsiniz. Ama bunu her zaman yapamıyorsunuz.

FUTURE COMBAT, C-64 teki 1942 hayranları için. Siz de benim gibi bu oyunun hayranıysanız pek yerini tutmasa da bu oyunu mutlaka görmelisiniz.

JUNGLE JIM

Amiga'da yapılan oyunlar çoğaldıkça kalitesininde düştüğü büyük bir gerçek. İşte bunun bir örneği. Herkesin bildiği klasik **PACMAN'** oyunun küçük bir kaç değişiklikle başka bir oyun haline getirilmiş. Ama oyun alınmayacak kadar da kötü değil.

Vahşi ormanlarda dolaşan **JIM** le bir çok tehlikeyi atlayarak maceradan maceraya koşacağız. Labirentlere benzeyen bir çok ormanın içinde toplanılması gereken parçaları toplayıp vahşi hayvanlarla savaşacağız. Normalde vahşi hayvanlara dokununca ölen **JIM,** ormanda bulunan mevyaları yediğinde güçleniyor. İşte bu sayede vahşi hayvanları yenebilir. Yalnız dikkatli olun. Güçlenme süresi o kadar uzun değil. Eğer belli bir sürede hayvanları yemezseniz onlar sizi yiyebilir. Ama bu iş için başka yollarda mevcut. Bazen ormanda silahta bulabiliriz. İşte bu silahı kullanarak kendinizi bu düşmanlardan koruyabilirsiniz. Benim bulabildiğim silah bıçak. Bıçağı aldığınızda vahşi hayvanlara bıçak atıp öldürebilirsiniz. Yanlız üç bıçak hakkınız var İdareli kullanın.

Çıkışı olmayan yollara girmeyin. Dikkatli olun. Tüm yuvarlakları topladıktan sonra **JIM'in** gireceği kapı çıkıyor. Buradan içeriye girince kademeyi bitirmiş oluyorsunuz.

Oyun küçük Amiga'cılar için eğlenceli basit bir oyun. Eski **PACMAN** hastalarına da tavsiye edilir. Eğer kardeşiniz için bir oyun almak isterseniz bu ay çıkan **WALT DISNEY** oyunlarından sonra bu oyunu da alabilirsiniz. Başarılar,

KAMIKAZE

Atari! Atari! Durun hemen neler oluyor diye düşünmeyin. Bu oyun bir Atari oyunu değil. Atari Japonca'da hücum anlamına gelir. Eh oyunumuzda bir Japon oyunu olduğuna göre başka ne diyebilirim.

KAMIKAZE bir **CODE MASTERS** oyunu. Basit grafikler ve müzikler içeriyor. Yurt dışında **BUDGET** adı verilen ucuz software olarak satıldığı için oldukça tutulan türlerden. **KAMIKAZE'de** neredeyse hiç bir özelliği bulunmayan bir shoot'em up. O zaman neden açıkladınız diye düşünmeyin. Oyun türünün tek oynanabilen örneği. Commodore 64'çü arkadaşlar eski **1942** ve **1943'ü** unutmamışlardır. İşte o oyunlar gibi eski uçakların savaş yaptığı doğru düzgün bir shoot'em up yapılmadı. Gerçi iki sene önce yapılan **FLYING SHARK** var, ama oyun o kadar kötü yapılmış ki oynamak imkansızdı. **KAMIKAZE** ise oldukça basit bir oyun. Ama renkler yüzünden bazı mermileri görmek imkansız. Bu ufak hatalar olsa bile yine de tatlı bir oyun. Oyunumuzda ikinci dünya savaşında savaşan bir Japon pilotunu yönetiyoruz. Amacımız önümüze çıkan bütün düşmanları yoketmek. Bu düşmanları yokederken bazı silahlarda buluyoruz. Özellikle yerdeki tankları yokettiğimizde bize extra özellikler kazandıran parçalar çıkıyor. Bu parçaları kaçırmadan toplarsanız görevimiz daha da kolaylaşıyor. Bu parçaları aldığınız zaman dört bir tarafınıza mermi atabilirsiniz. Bu sayede fazla hareket etmeden bütün düşmanlarınızı vurabilirsiniz. Okları topladığınızda uçağınız daha hızlı hareket eder. Bir de bombalar var. Bu bombaları toplayın çünkü çok işinize yarayacak. Eğer ateşe uzun süreli basarsanız uçağınız bomba atar. Bomba atıldığında **'SMART'** olur yani ekrandaki bütün düşmanlar ölür *{büyük düşmanlar hariç).*

Belli yerlerde normalden daha büyük uçaklarla karşılaşıyorsunuz. İşte bu uçakları, yani düşmanları yoketmek oldukça zor. Birinci büyük düşman uçağını yok etmek için motorlarından vurmalısınız. Özellikle yerden gelen mermilere dikkat edin.

Oyun eski 1943 severler için birebir. Bazı grafik hataları olmasa oyun daha da sevilir hale gelecekmiş. Oyunu almak isteyenlere, oyuna bilgisayarcılarında bir kez bakmalarını tavsiye ederim. Başarılar.

JUMP AND ROLL

Eski Amiga kullanıcıları **ROAD WARS** adı yerilen oyunu hatırlarlar. Amiga'nın çıkışıyla mükemmel oyunlar yapılmaya başlamıştı. İşte **ROAD WARS** da bunlardan birisiydi. Ama günümüzde malesef kaliteli oyunlar çıkmıyor. Çoğunda PC ya da ATARI ST bilgisayarlarından konvert edilmiş grafikler bulunuyor. Ama bazı oyunlarda basit grafik ve müzikler içerse de insanı başından kaldırmıyor. İşte **JUMP AND ROLL'da** bu oyunlardan birisi. **ROAD WARS'in** basit versiyonu olan **JUMP AND ROLL** çok güzel bir oyun. Oldukça basit bir amacı var. Oyunda bir topu yönetiyoruz. Topumuz Amiga'nın klasik topu. Amacımızda yönettiğiniz topu yolun sonuna ulaştırmak. Ama işinizi zorlaştıran değişik bilmeceler mevcut, ilerlediğiniz yolda değişik renkte kareler var. Bu karelere dokunduğunuz an hareketiniz değişiyor. Tabii ki ilerlediğimiz yol, dümdüz bir yol değil. Eğer dikkat etmezsek bazı yerlerden aşağıya düşebiliriz. Şimdi renklerin anlamlarını yazalım.

SARI: Topunuzun hızını iki misline çıkarır. Bu hızda, atlayamadığınız boşluklardan atlayabilirsiniz. Çünkü full hızda atlama mesafeniz iki katına çıkıyor.

MAVİ: Topumuzu zıplattırır Gerçi ateş düğmesine bastığınızda topumuz zıplıyor ama bu çok daha farklı. Topumuz mavi karelerin üzerlerindeyken durmadan zıplıyor. Bazen bu kareler işimize yarıyor.

YEŞİL: İşte oyunun en belalı kareleri. Bu kareler topumuzun hareket kabiliyetini kitler. Topumuz yeşil karelerin üzerlerindeyken kontrol edemeyiz. Ancak yeşil karelerin sonundaki renge göre hareket edebiliriz.

KIRMIZI: Topumuzun hızını düşürür. Bu karelerden sakının. Bazı yerlerde çabuk karar veremiyorsanız düşünmek için bu kareleri seçebilirsiniz.

EFLATUN: İşte Oyunun en zorlu karesi. Eflatun kareler topumuzun hareketini ters yöne çevirir. Yani topu sağa hareket ettirmek isteğinizde top sola hareket eder. Korkmanız gereken karelerden birisi de bu kareler.

GRİ: Hiç bir etkisi bulunmayan karelerdir. Bu karelere benzeyen kahverengi karelerde vardır.

Oyun hiç bir özellik taşımayan basit bir cracker oyunu. Çünkü oyunun programını **D-LITE,** Müziklerinide **PARADISE** grubu yapmış. Ama neşeli vakit geçirmek istersenız mükemmel bir oyun. Başarılar.

Formula One 3D

Bilgisayar oyunları arasında araba yarışları, en sevilen türlerden biridir. Amiga ilk çıktığı günden beri bir çok araba yarışı yapıldı. İlk çıkan araba yarışlarından **Buggy Boy u, 4*4 Off Road Racing i** ve **Grand Prix'i** zevkle oynuyorduk. Daha sonra programcılık teknikleri geliştikçe bir çok kaliteli araba yarışı ortaya çıktı, mesela **Test Drive 1-2, Lotus** ve **Indianapolis 500** gibi. Her biri süper kaliteli olan bu oyunları hala oynuyoruz. Yukarıda saydıklarımızdan başka son zamanlarda Amiga'da bir sürü saçma sapan araba yarışları geldi. Şimdi tanıtacağımızoyun ise ne çok güzel, ne de çok çirkin. Oyunumuz içten görünüşlü 3 boyutlu bir araba yarışı. Görünüş olarak **Indy 500'ü** andırıyorsa da, onun yanına bile yaklaşamıyor. *{Herhalde Indianapolis 500ü ne kadar sevdiğimi çok anlamışsınızdır)* Oyunda çok çeşitli arabalarla yarışabiliyoruz. Belli bir süre içerisinde her etap'ı bitirmemiz gerekiyor. Etap geçtikçe süremiz biraz daha artıyor. Bunda arabaları geçmek bir hayli zorlaştırılmış. Arabaları geçerken bir yere çarptığınızda o araba sızı geçiyor ve sız o arabayı ancak rüyanızda görebiliyorsunuz. Oyunun başında oyuncu sayısını ayarlayabiliyorsunuz. Ayrıca **Indy 500de** olduğu gibi **graphic** details lan ayarlayabilfyorsunuz. Burada 3 seçenek var. Eğer **low** u seçerseniz grafik kalitesi düşüyor ama oyun daha hızlı oluyor.

Medium'u seçerseniz grafik kalitesi orta derecede oluyor, mesela yan taraflarda tribün oluyor. **High'ı** seçerseniz grafikler daha iyi oluyor ama bu seferde oyun yavaşlıyor. Oyunda vektör grafikler kullanılmış ve renklerdirmeler iyi yapılmış. İlk başta oyun insana cazip geliyor fakat oynadıkça kalite hakkında fikir sahibi olabiliyorsunuz.

Diğer araba yarışlarından sıkılanlar veya biraz değişiklik arayanlar **Formula One** 3D'yi oynayabilirler. Hiç olmazsa **Test Drive III** gelene kadar bu oyunla vakit geçirebilirsiniz. Bu arada gelen bilgilere göre **Test Drive III** yakında Türkiye'ye geliyor.

mystical

Hiç, bir sihirbaz olup insanları taşa çevirmeyi, kurbağa yapmayı veya iskeletlerini çıkarmayı istermiydiniz? Bu oyunda hepsi mevcut üstelik daha da fazlasıyla.

Oyunda siz acemi bir sihirbazı canlandırıyorsunuz. Sihirbazlığın tüm tekniklerini öğrenmek için uzun ve güzel bir yolculuğa çıkıp, bu yolculuğu bitirdiğinizde artık profesyonel bir sihirbaz olacaksınız, ama yolculuk sırasında başınıza gelmeyen kalmıyor. Karşınıza çok çeşitli canlılar ve insanlar çıkıyor. Mesela yürüyen ağaçlar, rahipler, eli çatallı adamlar, rahibeler ve bunun gibi bir sürü değişik canlı. Bunların hepsi sizi yol boyunca engellemeye çalışıyor. Bu arada sizinde eliniz armut toplamıyor ve onları sihir yaparak yok etmeye çalışıyorsunuz. Yaptığınız büyüler çok çeşitli, mesela bir rahibi aniden kurbağaya çevirebiliyorsunuz veya kafes büyüsü yaparak onu küçücük bir kafesin içine tıkabiliyorsunuz. Bölümler ilerledikçe yapacağınız büyülerde artıyor ama buna karşın düşmanlarınızda çoğalıyor. Oyundaki espriler ise çok güzel, mesela adamları kurbağa yaparken veya kafesin içine tıkarken oluşan animasyonlar mükemmel yapılmış. Grafikler ve özellikle ses efektleri çok iyi. Yol boyunca bir çok eşya alıyorsunuz, mesela yerde gördüğünüz her kağıdı alırsanız size extra büyü kazandırıyor veya kırmızı şişeleri alırsanız enerjiniz artıyor.

Oyun genel olarak çok zevkli, insanı bayağı eylendiriyor. Oyunu daha önce **North and South** ve **Jumping** Jackson dan tanıdığımız Infogrames firması yapmış. Şöyle oturupta ağız tadıyla bir oyun oynamak istiyorsanız **Mystical'ı** hemen alın.

TURN'N BURN

GÖKMEN BAYIN

Bundan 10-12 yıl önce televizyon oyunlarının reklamlarını duyunca hepimizi bir merak almıştı. Nasıl bir dünyaydı? Neye karşı ve hangi amaçla oynanıyordu? Arkadaşlarla birlikte olunca ortak konumuz hep bu tip *'Acaba'We* başlayan sorulardı. Çok geçmeden oyun salonları açıldı ve tıka basa dolmaya başladı. Bir oyun oynayabilmek için kuyruk bile bekliyorduk. Günümüz oyunlarına göre çok basit olduklarını bilgisayar devri başlayınca gördük. Bazen her iki rakibinde birbirlerine üstünlük sağladıkları oluyordu. Ancak bilgisayarın çok yönlü bir araç olması ve evlere rahatça girebilmesi bigisayar lehine gözle görülür bir üstünlük sağladı. Bunda bazı oyunları tartışma götürmez üstünlüğünün ve çeşitliliğininde büyük avantajı vardı.

Uzay oyunları bu tür oyunların en popüler olanları. Halen günümüzde de bu popülerliğini koruyorlar. Ancak bir kaç farkla, bu farkların kanımca en büyüğü, oyun kolunuzu artık istediğiniz yöne iterek hareket edememeniz. Yani eskiden olduğu gibi yukarı çıkmak istediğinizde yukarı ya da sağa sola gitmek istediğinizde aynı yöne Joystiğinizi kırmak tam anlamıyla pas tutmaya başladı. Yeni çıkan birçok oyunda refleksin yanında, zor hareket kabiliyeti ve çabuk düşünme özelliğide oyunun içine eklenmiş. Hepsinden güzelide ses efektlerinin artık mükemmel kullanılması ve oyuncuyu sanki oyunun içindeymiş gibi göstermesi.

TURN'n BURN uzay oyunları felsefesinde bu düşünceyle gerçekleştirilmiş başarılı bir oyun. Oyunun en büyük özelliklerinden biri düşman gemilerine karşı savaşmıyor olmanız. Oyunu oynarken uzay boşluğunda gezen balıkları, denizanalarını ve daha nice canlı yaratığı gördüğünüzde hayal gücünüz biraz zorlanacak. Sakın bu kadarda olurmu demeyin. Çünkü biraz daha ilerlediğinizde göreceklerıniz dahada entresan. Geminizi uzay boşluğunda istediğiniz gibi hareket ettirebilirsiniz. Kendi etrafınızda dönerek her yere gitmeniz mümkün. Ama bunu yaparken yukarıda da bahsettiğim gibi kalıplaşmış Joystik hareketleriyle değil çok iyi düşünülmüş bir yolla gerçekleştireceksiniz. Sizin yapacağınız gitmek istediğiniz yöne geminizin burnunu çevirmek ve Joystiğinizi ileri itmek. Biraz alışkanlıktan olacak ilk bir kaç elde oldukça yadırgadık. Ama birkaç el oynadıktan sonra oyunun ustası olabiliyorsunuz. Bunun yanında oyunda göreceğiniz bol miktardaki düşman mermisi gözünüzü korkutmasın. Çünkü onların amacı sizi vurmak değil sadece kendilerinden uzak tutmak. Bazen yoğun saldırı anında atılan mermiler tam arkanızdaki rakibin önüne sizi sürükleyebiliyor. O yüzden çok dikkatli olun ve sürekli hareket etmeye çalışın. Ekranın üstündeki boşluklardan çok sıkıştığınızda girebilirsiniz. Böyle bir anda tam karşınızdaki boşluktan çıktığınızı göreceksiniz.

Bazı rakipler vurulduklarında çeşitli işaretler bırakıyor. Bunları hiç telaş etmaden almaya çalışın. Biraz panik bocalamanıza sebep olabilir. Bunları topladığınızda bazen bir korunma içine alındığınızı bazende ateş gücünüzün arttığını göreceksiniz. Çok enderde olsa birkaç tanesini birlikte aldığınızda rakiplerinizin hepsi aynı anda patlıyor. Sizin ise ölmeniz ancak üzerinize gelipte size çarpmalarıyla olabiliyor. Onun için siz, siz olun daha size yaklaşmalarına fırsat vermeden uzaktan yokedin. Aksi halde en ufak bir temasta ölüyorsunuz. Şayet oyunu oynarken yanınızda arkadaşınız veya kardeşiniz varsa ve sıranın kendisine gelmesi için sabırsızlanıyorsa hiç merak etmeyin. Oyunun hemen başında **F2** yardımıyla oyunu iki kişilik yapabilirsiniz. Hem size yardım eden hemde puan yönünden rakip olan bir yardımcı zevkli dakikalar geçirmenizi sağlayabilir. Bunu yanında oyunu sadece efektlerle oynamak istiyorsanız F4, müzikle oynamak istiyorsanız F5 tuşlarını kullanabilirsiniz. Geminizi Joystiğinizi sağa ve sola iterek çevirebiliyorsunuz. Oyunu dondurmak için 'P' tekrar başlatmak için 'O' harfleri yeterli olacaktır.

TURN'n BURN'ün grafikleri güzele yakın. Yaratıkların hareketleri ve gezegenlerin çizimi oldukça başarılı. Son olarak hemen başlarda gelen ACID'lerin yüz ifadelerini dikkatle bakın. **TURN'n BURN** oynamaya değer bir oyun. Hepinize bol isabetli günler dileğiyle...

512 Kbyte /Tek Disket

GRAFİK	% 70
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 75

MICKEY'S RUNAWAY ZOO

Sevgili küçükler size bir müjdemiz var. WALT DISNEY sizin için süper bir program yaptı. Amiga'yı sadece bir oyun makinası olarak görenlerin yüzlerini bu programdan sonra doğrusu görmek isterdim. Çünkü çoğu yapımcı firmalar sadece oyun programları yapıp bilgisayar karşısında zevkli bir kaç saat geçirmeyi amaçlıyorlar. Daha önceki yıllarda İngilizceyi geliştirmek için hem yazılı, hem de sesli birtakım programlar piyasaya sürülmüş ve oldukça başarılı olmuştur. Ama bu tür programlar tabii ki belli bir yaşın üstündekileri kullanabileceği niteliklere sahipti. Ama elimizdeki bu program tamamen ilkokul öncesi çocuklar için yazılmış. Dikkat çekmesi ve akılda kalması için de hepimizin çok yakından tanıdığı **MICKY** fare ve sevirpli **DINO** kullanılmış. Sadece bu ikisi olsa iyi. Ayrıca çocukların hayal dünyalarını süsleyen daha nice kahraman oyuna dahil edilmiş.

Oyunun amacı çocuklara sayıları öğretmek. Bunu yaparken sadece sayıları öğretmek amacı güdülmemiş. Bunun yanında dikkati ölçebilmek için sayılar manzaraların aralarına gizlenmiş. Oyunun başındaki konuşmalardan anlaşılacağı gibi bizim sakar Dino hayvanat bahçesindeki hayvanları bir kaza sonucu kafeslerinden kaçırmış. Tabii yakın dostu Micky'de ona yardım etmek için söz verir ve her ikisi şehirde saklı olan hayvanları aramaya başlarlar.

Oyunun grafikleri tam çocuklar için hazırlanmış ve onların hayal dünyasına hitap etmek amacını güdmüş. Bu program Amiga'nın okul öncesi eğitimdede var olduğunu gösteriyor. Küçük kardeşiniz varsa onu bu zevkten mahrum etmeyin.

I L Y A

İstila edilmiş bir gezegen ve yok edilmesi gereken bir düşman ordusu. Bu iş için kahraman bir savaşçı pilota ihtiyaç var. Hey! şaşkın, şaşkın sağa, sola bakıp durma. Bu pilot sensin. Oldukça zorlu bir savaşa hazırsan kaskını kap ve beni takip et.

İşte bu ayın iyi shoot'em right'larından bir tane daha. Oyunun başlangıç demosunu görenler, oyunun türünü simulasyon zannedebilirler. Ama yanılmayın oyun tam bir shoot'em right. Değişik silah türleriyle sağa doğru ilerleyerek birbirinden değişik düşman güçleriyle savaşacağız. Oyun süresinde değişik akımlarla saldıran bir çok düşman ve yaratık var. Bunlara karşı kullanabileceğimiz çeşitli silahlara da sahip olabiliriz. Tabii ki bunlar için karşımıza çıkan tüm düşmanları yok etmeliyiz. Oyundaki düşmanların ölüm süreleri çok uzun. Bundan dolayı kuvvetli bir silaha sahip olmadıkça silahınızı değiştirmeyin. Genellikle sabit silah yuvaları vurulunca silah kapsülü bırakıyor. Bu kapsüllerin üzerlerinde harfler bulunuyor. Bu harflere göre silahın türünü anlayabilirsiniz. Şimdi bu harfleri yazalım.

A = **ASTAR:** Oyuna başladığımızda sahip olduğumuz düz atış gücü.
B = **BUSTAR:** En güçlü diyebileceğim silahlardan bir tanesi. Bu silahla yukarı, aşağı ve sağa ateş edebilirsiniz.
C = **CORTYX:** Sağa düz alev atar. Bazı düşmanlar üzerinde iyi etkisi bulunuyor.
D = **DOLLYX:** Sağa üçlü çapraz lazer atışı yapmamızı sağlar.
E = **ESTARIL:** Sağa wave atışı.
F = **FERYL:** Mega wave atışı yapmamızı sağlar. Bustar kadar güçlüdür.
G = **GANTEUS:** Tekli lazer atışı.
H = **HUN:** Sağa füze atışı. Kullanışlı değildir.
I s **ITAX:** Sağa düz dalgalı ışın. Tahrip gücü oldukça yüksek.
J = **JASTORYX:** Sağa üç tane alev atışı yapmamızı sağlar.
K = **KYUS:** Üç yönlü lazer atışı şeklinde ateş etmemizi sağlar.
L = **LEUTUN:** Aynı anda üç füze atmamızı sağlar. Hun'un gelişmiş halidir.
< = **SPEED DOWN:** Hızımızı düşürür.
> = **SPEED UP:** Hızımızı arttırır.

Birinci kademede yukarıdaki deliklerden çıkan düşmanlara dikkat edin. Her ne kadar zor gibi gözükse de birinci kademe çok kolay. Gerçek zor bölümler birinci kademeden sonra başlıyor.

Grafiklerin normal olduğu oyunun .müzikleri çok güzel. Oyunu eski bir cracker grubu olan **ACKERLIGHT** yapmış. Mükemmel olmasa bile shoot'em up'çıları mutlu edecek seviyede. Başarılar.

THINK TWICE

Think Twice oldukça değişik bir zeka oyunu. Daha önce mağazalardan alıp elle oynadığımız bu oyunu artık bilgisayarlarda oynuyoruz. Şimdi oyuna kısaca bir göz atalım.

Oyunda amaÇ çok basit, ancak amacı yerine getirmek için sağlam bir kafaya ihtiyacınız var. Ekranın sol tarafında bulunan boş deliklere renkli taşları yerleştiriyoruz. Bunu yapmadan önce bilgisayar bize boş deliklerin üstündeki **"THINK TWICE"** yazan kutuya 4 tane renkli taş yerleştiriyor tabii biz bu taşları göremiyoruz. Şimdi asıl amacımız bu taşları doğru bir şekilde bulmak ama bu o kadar kolay değil, çünkü kısıtlı bir sürede o taşları bulmak insanı bayağı uğraştırıyor. Ancak siz her 4 taşı yerine koyduktan sonra **"READY"** yazısına bastığınızda bilgisayar size ufakta olsa bir tiyo veriyor, mesela siz en altta bulunan 1. sütuna Kırmızı, sarı, siyah ve beyaz taşları yerleştirdiniz diyelim. Şimdi **"READY"** yazısına bastığınızda dizdiğiniz sütunun yanındaki boş ufak deliklerde siyah veya beyaz bir işaret beliriyor. Bunlardan siyah, dizdiğiniz taşların herhangi birinin doğru yerde bulunmadığını,.beyaz ise herhangi bir taşın doğru olarak yerleştirildiğini belirtiyor. Eğer taşların yerini doğru olarak bulursanız bilgisayar size başka sorular soruyor.

Görüldüğü gibi hayli zor ve ilginç bir zeka oyunu. Oyunu 3 veya 4 kişiyle aynı anda oynayabilirsiniz, bu şekilde çok zevkli oluyor.

Bu haliyle **THINK TWICE** zeka oyunlarını sevenler için kaçırılmayacak bir oyun, şayet zeka oyunlarından hoşlanıyorsanız kesinlikle bir deneyin. Hoşunuza gideceğine eminim.

W A R L O C K

Eski commodore ve Spectrum kullanıcıları zamanın klasik oyunu **DRUID'İ** hatırlarlar. O zamanlarda **DROID** o kadar beğenilmişti ki ikincisi hatta üçüncüsü yapılmıştı. İşte geçen gün yeni gelen oyunlara bakarken, birden bu oyunu gördüm. O kadar çok şaşırdım ki anlatamam. Oyun neredeyse aynısıydı. Tek fark ismiydi. Hareketler ve kademeler aynı. Tek fark sadece Amiga'nın muhteşem özellikleriydi. Oyun daha renkli bir hale getirilmişti.

Oyunda bilinmeyen ülkelerde kaybolmuş bir büyücüyü yönetiyoruz. Amacımız bu büyücüyü kurtarmak. Görevimizi tamamlamak için bazı eşyaları toplayıp bazı büyüleri çözmek zorundayız. Toplayacağımız eşyaların arasında anahtarlar, golemler ve tılsımlar var. Bunların hepsini hareket ettiğimiz platformlarda bulunan sandıkların içlerinde bulabiliriz. Karşılaştığımız sandıkların içlerine bakmak için önlerine gelmemiz yeterli. Bu sayede sandıkların içlerine bakabiliyoruz. Sandıkların içinde bulunan bir nesneyi alabiliriz. Onun için sandığın içindekileri dikkatli inceleyip elimizde bulunmayan parçaları alın. Mesela ilk karşılaştığımız sandıktan anahtarı almayı unutmayın. Kapağını açtığınız sandıklardan bir daha başka bir şey alamıyorsunuz. Etrafınızda gücünüzü bitiren yaratıklar mevcut. Bunları büyünüzle yok edebilirsiniz. Üç tür büyünüz var. Bunlar ateş, buz ve şimşek büyüsü. En güçlüsü şimşek büyüsü. Bu büyü ile bütün yaratıkları bir kerede yok edebilirsiniz. Sağda üstte büyülerinizi ve sayılarını görebilirsiniz. Ayrıca sol üstte elinizde bulunan parça sayısını öğrenebilirsiniz. Açtığınız sandıklardan aldığınız parçalar sayesinde büyü sayınızı çoğaltabilirsiniz. Size en çok zararı dokunan yaratıklar yılanlar. Köprüyü geçtikten sonra karşılaşacağınız bu yaratıklara dikkat edin. Yanınıza yaklaştırmamaya çalışın. İkinci dünyaya geçmek için bir geçidi bulmalısınız. Bu geçidi başladığınız yerden düz aşağıda bulabilirsiniz. Bir platformu terketmeden önce bütün sandıkları açıp açmadığınızı kontrol edin. Açılmayan sandıklarda daha sonraki kademeye geçmenizi sağlayan bir parça olabilir. Dikkatli olun.

Alt kısma geçmenizi sağlayan köprüden aşağıya düşmeyin. Nehir enerjinizi çok kısa sürede bitirecektir. Enerjinizi idareli kullanmazsanız oyunda birinci kademeyi bile geçemezsiniz. Büyüleri değiştirmek için 'F6' tuşunu kullanabilirsiniz. Oyunu dondurmak için 'P' tuşunu kullanın.

Eskiyi tekrar yaşayıp nostalji takılmak isteyenler için birebir. Ama yeni bilgisayar sahipleri bu oyunu almadan önce bir görsünler. Başarılar dilerim.

MILLENNIUM - 512 **Kbyte** / Tek Disket

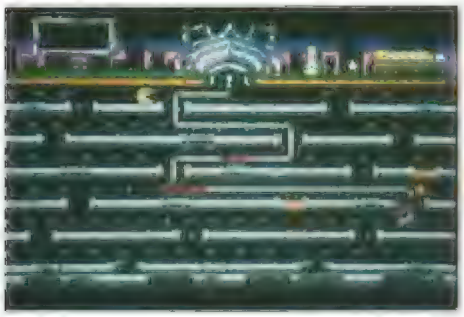
GRAFİK	% 80
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 75

OIL MANIA

GÖKMEN BAYIN

Gün geçmiyorki C-64'te çok tutulan oyunların aynıları Amiga'da çıksın. Bu oyunların ilk versiyonları önce C-64'te çıkıyor, oyuncular arasında oldukça sık oynanan oyunlar varsa firmalar hemen bunu Amiga'ya adapte ediyorlar. Bugüne kadar bir çok oyun böyle çıktı. Bazen tam terside olabiliyor. Ama genelde ilk söylediğimize daha çok rastlanıyor. Dikkat ettik bu tür oyunları piyasaya sürerken, firmalar çoğunun adını değiştirmeye özen gösteriyor. Bunun sebebide zannedersem oyunun yeni görülmesini sağlamak. Aynı birazdan söz edeceğim oyunda olduğu gibi..

C-64'te tahminen 4 ya da 5 yıl önce piyasaya çıkan **TRAVELLA** adlı bir oyun vardı. Bir çok oyun salonunda yer alan **TRAVELLA** çabukluk isteyen bir oyun. Çabukluk olduğu kadar birazda zekilik istiyordu. Eğer labirentlerle aranız iyiyse bu oyunda başarılı olacağınıza eminim. Oyunda siz toprak altında yiyeceğini toplayan bir böceğin boruya benzeyen ağzını idare ediyorsunuz. Bu ince boru yardımıyla labirentin içine serpiştirilmiş noktaları toplayacaksınız. En üstten başlayarak en alta kadar inebilen boruyla noktalara ulaşabiliyorsunuz. Yalnız bunları yaparken etrafınızı sürekli kontrol etmeniz gerekiyor. Çünkü labirentin hangi katından ne zaman geleceği belli olmayan çeşitli yaratıklar var. Şayet siz bu uzayan boru yardımıyla noktaları toplarken üst kattan bir rakip gelirse hemen çıktığınız yere en azından tehlikesiz bir bölgeye geri çekilmelisiniz. Bunuda **FIRE'a** basarak yapacaksınız. Eğer siz dönemeden rakibiniz üzerinize gelirse birkaç saniye sonra patlıyorsunuz. İlk yukarıdaki ana yerinizden çıktıktan sonra ve diğer katlardan aşağı inmek istediğinizde Joystiğinizi daha boşluğa gelmeden geriye çekin. Aksi halde tam boşlukta çekerseniz aşağıya inemiyorsunuz.



Zamana karşı oynamanız biraz telaş yaratabilir. Ancak sakin bir şekilde oynamanız hem daha çabuk oynamanıza hemde çok daha fazla zevk almanızı sağlayacaktır. Rakiplerinizin üstünüze gelme hızı aynı değil. Renkli füzelerin dışındakiler ağır hareket ediyor. O yüzden kendinizi bu özelliklere göre ayarlamanız lazım.

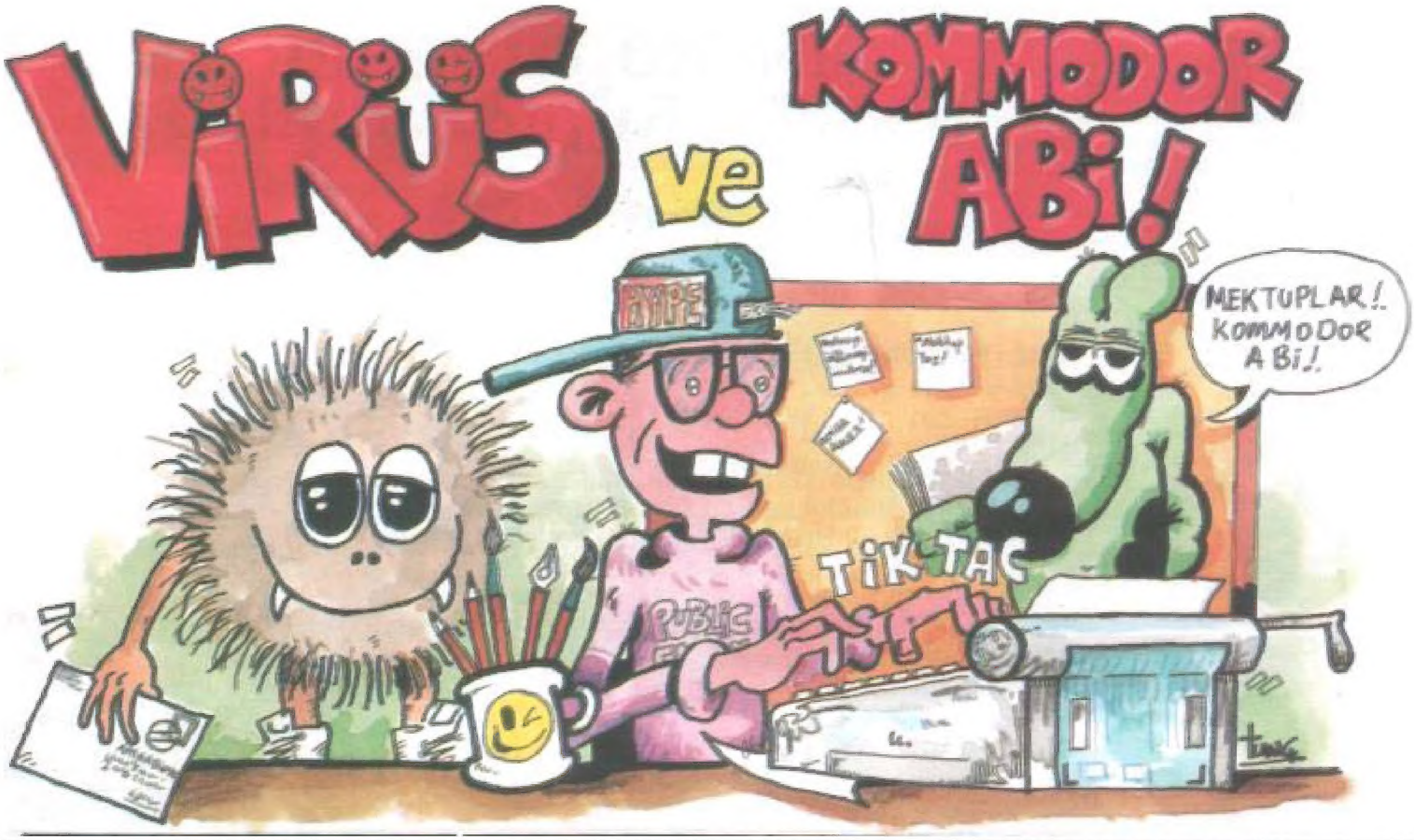
OIL MANIA güzel bir oyun. Dördüncü level'dan sonra bir tıra binip ana yola çıkacaksınız. Burada yukarıdan size atılan mermilerden kaçın ve karşıdan gelen arabalara çarpmamaya özen gösterin. Belli sayıdaki level'ı aştığınızda hem yiyeceklerinizi aradığınız toprak altı görüntü hemde rakipleriniz değişiyor. Tek özelliğinin olması oyunu biraz monotonlaştırıyor. Ama heyacanın fazla olması oyunu sevdiren en büyük etken. Görmenizi tavsiye ederim.

GRAFİK	% 60
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	%65

INTRÖ TÖ SEHER
BASIC'te Küçücük Bir İntro

İşte size BASIC dilinde yazılmış minik bir intro. Programa bir göz attığınızda, küçük bir programla ortaya şirin bir şeyler çıkarmanın aslında hiç de zor olmadığını göreceksiniz.

```
REM ***to*SEHER*******
REM *Copyright ©1991*
REM *Huseyin YEŞİLBAŞ*
REM ******************
scr$="Hi to Turbo,Vigo,Max,Mr.Malice,Jason,Move"
scr$=scr$+",Blacky,Lydian,Cpt.Treap,Reatlehead "
scr$=scr$+"& all Bronx Members...."+SPACE$(20)
scr=LEN(scr$)
SCREEN 1,320,256,2,1
WINDOW 3,"DAHA DUN ANNEMİZİN KOLLARINDA YASARKEN..",,16,1
ON BREAK GOSUB cikis
BREAK ON
LINE (0,220)-(320,220),1
COLOR 3,0
LOCATE 10,5:PRINT "Programmed By Hüseyin YEŞİLBAŞ"
PALETTE 0,0,0,0
PALETTE 1,1,0,0
PALETTE 2,0,0,1
PALETTE 3,0,1,0
COLOR 2,0
x1=160:x2=160:y1=128:y2=128
dx1 =9:dx2=-6:dy1 =10:dy2=-8
again:
GOSUB doscroll
b1 =x1 :b2=y1 :b3=x2:b4=y2
x1 =x1 +dx1 :x2=x2+dx2
y1 =y1 +dy1 :y2=y2+dy2
IF x1 >320 OR x1 <0 THEN dx1 =-dx1:x1=x1 +dx1:SOUND 130.81,1.5
IF x2>320 OR x2<0 THEN dx2=-dx2:x2=x2+dx2:SOUND 146.83,1.5
IF y1 >219 OR y1 <0 THEN dy1 =-dy1:y1=y1+dy1:SOUND 164.81,1.5
IF y2>219 OR y2<0 THEN dy2=-dy2:y2=y2+dy2:SOUND 174.61,1.5
LINE(b1,b2)-(b3,b4),0
LINE(x1,y1)-(x2,y2),2
IF MOUSE(0)=0 THEN again
cikis:
SYSTEM
END
doscroll:
cnt=cnt+1
IF cnt=8 THEN GOSUB press:cnt=0
SCROLL (0,224)-(320,232),-1,0
RETURN
press:
textst=textst+1
IF textst>scr THEN textst=1
LOCATE 29,40:PRINT MID$(scr$,textst,1)
RETURN
```



ZARARLI BIR SAYFADIR SAKINIZ!

Ilehehe! Virüsünüz karşınızda! Bakıyorum da, burayı sevmeye başladınız. Sevilmeyecek köşe mi burası! Haydi bakalım bir şeyler yazayım da. okuyun. Bu ay KOMMODOR abiye gelen mektupları kıskandım. Ama neyse yarışmamıza mektuplar gelmeye başladı. Haydi bakalım hayırlısı. Unutmayın! En ilginç, mektupları gönderen arkadaşlara ilginç hediyeler. Yeppaaa! Neyse biz konumuza dönelim. Virüs sayfasının çıkışıyla beraber dünya bilgisayar sanayinde tüm virüsler başkaldırmaya başladı. Ünlü iş makinası firinası IBN. yeni yapacağı makinaların ROM'una kendi virüsünü koyacağını açıkladı. Böylece IBN iş makinalarına kendi virüsünden başka virüs giremeyecek. geçen ay SİLİKON VADİ'sinde toplanan virüsler, kendi vadilerini kurmak için gösteri yaptılar. Yaptıkları gösteride, SİLİKON VADİ'sinin yanında VİRÜSİSTAN VADİ'sini kuracaklarını açıkladılar. Göstericiler, daha sonra VİRÜSKİLLLR'ların sıklığı tazyikli su ile dağıldılar. Olayda bir VİRÜSKİLLER yaralanırken, bir VİRÜS'de formatlama rutinini düşürdü. Şimdi dergimizden haberler.

* Mahmure abla. yazılarını geciktiren yazarları panosuna çivilemeye başladı. Panosunun dolması sebebiyle 8*8 metre boyutunda yeni bir pano siparişi veren Mahmure abla. olay hakkında şunları söyledi.

- Nedir benim çektiğim şu yazarlardan? Hepsini kökünü kurutacağım! Hiarrr! Bak bir tanesi daha karşımda!!! Hakaaan! çabuk çivilerimi ve çekicimi gelir! Sen yerinde dur kaçmaaaaa....

* Aztek tapınaklarındaki görevini MEGA hasarlıyla tamamlayan SİNAN'ın yeni görevi, kayıp ülke ATLANTİS'in yazıtlarını redüklemek.

* PPAGE başında yediği çukulatalardan dolayı şeker komasına giren ÜMİT. yoğun bakımdan çıktı. Fakat bu sefer ÜMİT'e geçmiş olsun ziyaretine giden SİNAN yoğun bakımda. ÜMİT'e hediye olarak bir paket çukulata götüren SİNAN. Ümit'in ailesinden çok kötü dayak yiyerek yoğun bakıma alındı.

* Evet şimdi sıra geçen aylarda yazacağız deyip de yazmadığımız bir olaya geldi. Dergimizin efsane yazarı TOSUN GÜLLE kimdi? Evet işte gerçekleri ilk kez biz açıklıyoruz. TOSUN GÜLLE'nin gerçek adı UĞUR ÖZYILMAZEL'dir. Bilgisayar piyasasında VİGO diye tanınan TOSUN, şu anda fazla kilolarını okçuluk sporu ile vermeye uğraşıyor.

Dergimizin ünlü grafik yazarlarından CEM GERCER kafasına düşen saksıyı rendering ederken ağır biçimde yaralandı. Son ana kadar saksının düşüş koordinatlarını ayarlamak kendisine pahalıya patladı.

Evet. bu ayki yazıyı da bitirmeliyiz. Hımmnaa! Hımmnaa! Hadi yine iyisiniz, bu ay size fazla zararlı olamadım. Ama yapacağımı yapmalıyım. Hey! Çocuklar derslerin şu sıkışık olduğu dönemde oyunlara takılmayın! NO GAME! Virüssüz günler dilerim.

KOMMODOR ABİ *DERTLERİNİZİ DİNLİYOR!*

Yoo! Millet KQMMODOR ABİ 'niz kfarşınızda. 'Bu ay pek çok, problemli mektup geldi. İşte en dertlilerinden ikisi. Bu kabiliyet düşmanları, kafaya takılmayacak, soruları yazıp göndermişler. Sizin kafalarınızı da postacı kolleksiyonuma ekleyeceğim. Wang yuu!

İlk mektubu Kırşehir'den SERDAR IRMAK göndermiş. Görün bakalım Bilgisayar Tanrısı neler yaratıyor! İşte mektubu..

Sayın Amigo Dünyası!

Çizgi romanlarınız gerçekten güzel olduğu için övmeye gerek duymuyorum. Bütün sayılarını biriktirdim. Fakat bir sayfa ayırmanıza çok üzülüyorum.

5 yıldır Amigo üzerinde çalışıyorum. Sanırım artık bu işte profesyonel oldum. Ama bilmediğim bir iki ufak şey var. Eminim bu elim ve vahim sorularımı cevaplandıracaksınız. Şimdiden teşekkür ederek, sorularıma geçiyorum.

1> Bilgisayara hangi disketi takarsan takayım ilk başta UTILITY BOOT 5.0

F1 Kill virüs F2 hard reset

F3 memory off' F4 .....

diye yazılar çıkıyor. Virüs olduklarından şüphelendiğim için DDT ile hepsini dezenfekte ettim. Fakat bu sefer de hiçbiri çalışmadı. Ne tür bir ilaç önerirsiniz.'

2> Sürekli RAM DİSK lafı duyuyorum, ve çok merak ediyorum. Fiyatları ne kadardır? Bu diskleri kullanmak için RAM DRIVE gerekiyor mu? Fiyatı ne?

3> Oyunlarımın başına intro eklemek istiyorum. Basic te epey ilerlediğim için işe koyuldum. I PRINT "Cracked by THUNDER" yazıyorum ve kaydediyorum. Fakat bilgisayarı resetleyip disketi koyduktan sonra koyduğum intro çıkmıyor, neden?

4> Acaba Zombie Boys grubu Zombilerden mi oluşuyor. Zombi nasıl olunur?

5> Bilgisayarı resetlerken CTRL' tuşu içine kaçtı, çıkmıyor. Ne yapabilirim?

Yayın hayatınızda başarılar dilerim.... etc. etc.

KOMMODOR ABİ: Ehha! Serdar arkadaşımız gizli sırrımızı keşfetmiş. Aslında dergimiz AMİGA dergisi değil AMİGO dergisiydi. Derginin künyesindeki yazıları `x*2+y/254-y(2+2/30000)` formülüne göre okursan, isimlerin

FENERLİ AMİGO HAMDİ. GALATASARAYLI AMİGO HAMZE, TRABZONSPORLU AMİGO TEMEL ... olduğunu görürsün. Zannedersem şu arka sayfadaki çocuktan söz ediyorsun? Ehh işte bir şeyler çizer getirir. Normal hayatında da. badana işleri ile uğraşıyormuş. Naapsın gariban. Hamburger parası işte. Sorularının cevaplarına geçelim.

1> Helal sana! O boot'un virüs olduğunu herkes fark edemez. 10 puan. Fakat yanlış operasyon. D.D.T ile dezenfekte yerine disketin 40. tarck'ına 3 damla kezzap damlatacaktın. Daha sonra virüslü disketi MICROWAVE fırında on beş dakika ısıtacaksın. İşte sana pırıl pırıl bir disket.

2> RAMDİSKler hakkında çok soru geliyor. Bunu hemen açıklayalım. RAMDISK'in uzun yazılışı RAMAZANDISKtir. Şırnaklı bilgisayar meraklısı RAMAZAN tarafından tezekten yapılan diskler çok kullanışlıdır. RAMDISK'leri sadece Şırnak'daki RAMOCOMPtan temin edebilirsin. RAMDRI-VE'lar dizel ile çalışan sürücülerdir. Gayet kullanışlı olan RAM-DRIVE"lann. sadece bir kötü tarafı vardır: O da biraz fazla duman çıkarmalarıdır.

Gerekli filtrelerle bu dumanı minimum'a indirebilirsin. Fiyatını DOLAPDERE'li DİZELMAHMUT'tan öğrenebilirsin.

3> Oyunlara intro eklemeyi çözmüşsün ama. minik bir hatan var. Bu hata da o kadar büyütülecek bir hata değil kafana takma. I PRINT "Cracked by THUNDER" dan sonra.

2 GOTO I

yazarsan, istediğin oyuna intro koyabilirsin. (NITRO hariç)

4> Zombie Boys zombilerden oluşuyordu. Şimdi hepsi esnetik ameliyatla zenci olup BRONXu kurdular. BRONX'a katılmak için zenci ya da çingene olup. çok iyi 68000MC bilmen gerekiyor.

5> O dert, beni de bulur. Ben de bilgisayarı resetlerken hep 'F7' tuşu içeri kaçar. Ama yapacağın işlem aynı. 'TATLI DİL YILANI DELİĞİNDEN ÇIKARIR* mantığından hareket ederek, bir tepsi baklava yiyip makinanın önünde güzel laflar et.

İkinci mektubu, ÖMER BİLGE ERSOY göndermiş. Namı değer MR.GÖBEK genellikle benim hakkımda sorular sormuş. İşte mektup.

Selam KOMMODOR ABİ ve oradaki diğer ölümlü yaratıklar. Ben Melmac gezegeninden gelmemiş AMIGA 500 ve C-64 kullanan, gece yarısından sonra beslenmezse, kendi halinde göbekli bir metalci ve bilgisayar hastasıyım. Benim de size sorularım var. (hiç yani)

l> Nasılsın iyimisin?

2> En büyük cimboml

3> Hangi tür müziğe takılırsın?

4> Kafanda kaç saç teli var?

KOMMODOR ABİ: Yoo! Melmac'lı olmayan dost. Bilgisayar hastalarına özel ilgi göstermiyoruz. Çünkü buraya yazan ve burayı okuyan herkes, bilgisayar hastası. Dolmakalem ile attığın imzayı laboratuarda incelettirdik, maalesef gerçek dolma kalem değil. Kazıklanmışsın. İşte cevaplar! MOSH!

l> İyiyim sen nasılsın?

2> Ohh! Tanrım işte bir hatalı üretim daha! Yanılıyorsun dostum. FENERBAHÇE RULES!

3> KOMMODOR ABİ, hep RAP dinler. Ama piyasa MC HAMMER, VANILLA ICE filan değil. Sevdiklerim: PUBLIC ENEMY, 2 LIVE CREW. BIG DADDY KANE.... Mıkantısların yanına yaklaşma!

4> Kafamda her gün değişen sayıda saç teli var. Son sayımdan sonra bir kamuoyu araştırması yapıp, doğru bilgileri burada vereceğim.

işte böyle. FUNNY mektup için teşekkürler. Yenilerini bekliyorum, sevgiler!

Gelecek ay başka bir KOMMODOR ABİ'de buluşmak üzere! mektuplarınızı esirgemeyin. Hey unutmayın cumartesi günü TAXIM'deyiz bekleriz!

AVCI

YAZAN: SİNAN EREL
ÇİZEN: TUNÇ DİNDAŞ